

PC Games
Wissen, was gespielt wird
12/06 | € 4,99 | NOVEMBER
16
usk
12/2006
Titelstory: Anno 1701 Test + Tipps | Tests: Medieval 2 • Battlefield 2142 • Dark Messiah of Might & Magic
DVD
+ Extra-CD
MEGA VOLLVERSION
Neverwinter Nights
NEVERWINTER NIGHTS
Das preisgekrönte Bioware-Rollenspiel
+ Mods auf DVD + Tipps!
OFFIZIELLES ADD-ON
„Die Horden des Unterreichs"
PC ACTION
„Der Schatten von Undernzit"
PC Games Hardware
auf Ausgabe 12/06
PC Games Award
ROLLENSPIEL
08/2002
12 Seiten Test
780-MB-Demo
Test-Video
Szenario-Guide
ab Seite 84
ANNO 1701
Die neue Königin der Aufbauspiele
8 Seiten Test
1-GByte-Demo
Tipps + Video
ab Seite 122
BATTLEFIELD 2142
DIE SIEDLER 6
ab Seite 42
+ Wusel-Video
8 S. Test
+ Video
+ Demo
ab Seite 96
MEDIEVAL 2:
Total War
8 S. Test
+ Video
ab Seite 114
DARK MESSIAH
of Might & Magic
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90;
Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien,
Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 12



FORGOTTEN REALMS
Neverwinter Nights 2
www.nwn2.com
www.nwn2.com
Neverwinter Nights 2
Eine Welt voller Gefahren ...
... und uralter Magie!
Ein episches Rollenspiel
Sie sind der Held in diesem fesselnden Abenteuer, das sich inmitten einer fantastischen Welt der Forgotten Realms entfaltet. Basierend auf dem berühmten Dungeons-&-Dragons-Regelwerk – die unangefochtene Nummer 1 unter Rollenspielkennern – begeben Sie sich auf eine unvergessliche Reise: In beschaulichen Dörfern bis hin zu mächtigen Königreichen durchleben Sie eine faszinierende Geschichte über Krieg, Verrat und Heldentum, deren Ausgang Sie selbst bestimmen! Erschaffen von Obsidian Entertainment, den Schöpfern des preisgekrönten Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - The Sith Lords.
ATARI
Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS.
Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS.

www.nwn2.com

www.nwn2.com

Neverwinter Nights 2



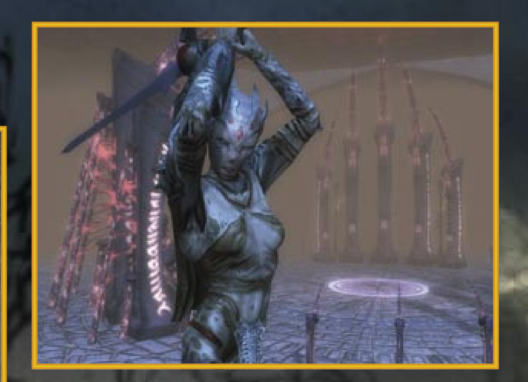
Dank des komplexen, aber leicht verständlichen Dungeons-&-Dragons-3.5-Regelwerks haben Sie unzählige Möglichkeiten bei der Charaktererschaffung.

Gründen und kommandieren Sie eine Gruppe von Helden – dank jederzeit pausierbarer Kämpfe haben Sie stets die absolute Kontrolle!



Was für ein Held sind Sie?

Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf und erschaffen Sie einen Helden, der wirklich zu Ihnen passt! Ob axtschwingender Zwerg, hinterlistiger Dunkelelf oder mächtiger Hexenmeister, Sie können sein und tun, was immer Sie wollen. Im Laufe des Spiels bestimmen Sie, ob Sie dem dunklen Pfad des Bösen folgen oder stattdessen lieber den Tugenden des Guten nacheifern. Die Umgebung und Ihre Mitstreiter reagieren dynamisch auf Ihre Entscheidungen.





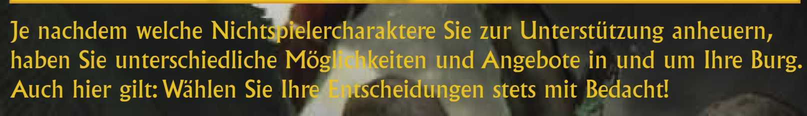
Gut oder böse? Ihre Wahl!

Ihre eigene Festung

In anderen Rollenspielen erforschen Sie prächtige Schlösser und Gemäuer – doch in Neverwinter Nights 2 werden Sie selbst zum Burgherr! Heuern Sie Schmiede, Handwerker und Bauern an und erfüllen Sie Ihr neues Zuhause mit Leben. Bauen Sie Ihre Festung aus und organisieren Sie eine schlagkräftige Verteidigung. Rekrutieren Sie Truppen, um sich in gewaltigen Schlachten gegen angreifende Heere zu behaupten. Lassen Sie Ihre Burg nicht in feindliche Hände fallen!

Erschaffen Sie sich ein Zuhause ...





Je nachdem welche Nichtspielercharaktere Sie zur Unterstützung anheuern, haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten und Angebote in und um Ihre Burg. Auch hier gilt: Wählen Sie Ihre Entscheidungen stets mit Bedacht!



Lüften Sie Niewinters Geheimnisse!

Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS.



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS.

Sagenhaft!

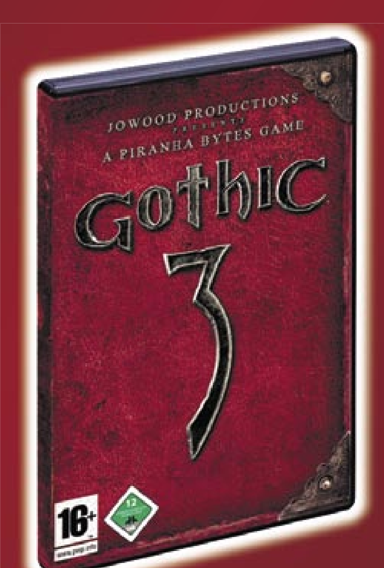
Gothic 3 für lau abgreifen*

*** Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, wird von uns mit dem Mega-Blockbuster Gothic 3 (PC) oder einer limitierten Gothic-3-Figur belohnt!**

Gothic 3-Figur „Wikinger“

Die exklusive, ca. 40 cm hohe Sammelfigur „Wikinger“ aus der berühmten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins lässt das Herz eines jeden wahren Gothic-3-Fans höher schlagen. Majestätisch steht der Wikinger mit seinem Schwert auf einem Gothic-Sockel – ein echtes Must-have für alle Gamer! Die Auflage ist streng limitiert – also gleich bestellen!

Art.-Nr.: 003079 Gothic-3-Figur „Wikinger“



Gothic 3 (PC)

Willkommen in der fantastischen Welt von Myrtana! Was sollen wir Ihnen noch zu Gothic 3 erzählen, was Sie nicht schon längst wissen. Holen Sie sich den Mega-Blockbuster für umme und treten Sie den Kampf gegen Saurier und Gargoyles an!

Art.-Nr.: 003028 Gothic 3 (PC)

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausgabe)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausgabe)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausgabe)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:

☐ Gothic 3 (PC) (Artikel-Nr: 003028)
☐ Gothic-3-Figur (limitiert) (Artikel-Nr: 003079)

Angebot nur solange Vorrat reicht!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

PG PR 38

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Im Auftrag Ihrer Majestät

Montag | 02. Oktober 2006

Erster Arbeitstag für ein gutes Dutzend(!) frischer Redakteure, Volontäre und Layouter bei PC Games. Der Zeitpunkt könnte nicht besser gewählt sein, denn ein Blick auf die Titelseite und das Inhaltsverzeichnis zeigt unmissverständlich: Die heißeste Phase des Jahres steht vor der Tür. Durch die Verstärkung der Crew ist außerdem gewährleistet, dass nach dem Wechsel unserer Redakteure Christian Sauerteig und Benjamin Bezold auf die „dunkle Seite der Macht" (also zu einem Spielehersteller) auch in der alles anderen als besinnlichen Vorweihnachtszeit gründlich getestet werden kann. Verstärkung holen wir uns vor allem für das Genre der Online-Rollenspiele und für pcgames.de – beide Angebote werden weiter ausgebaut. Die neuen Köpfe bei PC Games stellen wir Ihnen in unserer Rubrik „Aus den Ressorts" (Seite 16) vor.

Donnerstag | 05. Oktober 2006

Tabakwaren, Alkohol, Törtchen – nein, keine typische Redaktionskonferenz, sondern ein kleiner Auszug dessen, welche regelmäßigen Lieferungen Kaufleute und Aristokraten von einem **Anno 1701**-Regenten erwarten. „Die neue Königin der Aufbauspiele" titeln wir in diesem Monat – auch wenn es für den Sprung über die 90 wider Erwarten nicht ganz gereicht hat. Woran das liegt und warum Fans von **Anno 1602** und **1503** trotzdem nicht um Folge 3 herumkommen, steht im Test ab Seite 84. Dank des nunmehr funktionstüchtigen Mehrspielermodus (den wir bis zur kommenden Ausgabe intensiv unter Realbedingungen testen) dürfte die Zahl der „anonymen **Anno**holiker" noch zusätzlich ansteigen. Die spielbare Demo hat es in allerletzter Sekunde auf die Heft-DVD geschafft – dafür musste die Probierversion des bereits seit längerem erhältlichen **Anstoß 2007** weichen.

Donnerstag | 12. Oktober 2006

Need for Speed Carbon erscheint am 09.11., **Splinter Cell 4: Double Agent** am 19.11., **Scarface** am 26.10. – fehlen nur noch die Testversionen. Um Ihnen in Fällen wie diesen eine Orientierung zu geben, werden wir künftig eine Ersteinschätzung – basierend auf Vorabversionen und inhaltlich identischen Ablegern anderer Systeme (etwa Xbox 360) – abgeben. Mehr auf Seite 54!

Freitag | 13. Oktober 2006

Heute ist **Gothic 3**-Tag: Nach einem verfilmungswürdigen Schauspiel rund um Testmuster, Goldmaster 1, zurückgezogenes Goldmaster, Goldmaster 2 und Updates inklusive langer Listen korrigierter Fehler ist das mit großem Abstand meisterwartete Spiel des Jahres 2006 endlich erhältlich. Weil Piranha Bytes tatsächlich eine Reihe von Kritikpunkten nachgebessert hat, schlagen wir einen Punkt auf und bewerten **Gothic 3** mit einer 88; es liegt nun knapp hinter **Oblivion**.

Viel Spaß mit der neuesten Ausgabe und **Neverwinter Nights** wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:



PC Games Hardware „Testjahrbuch 2006"
Hunderte von Produkten auf 68 Seiten plus Riesenposter: Grafikkarten, Mainboards, Festplatten, Netzteile, Gehäuse, Tastaturen, Mäuse, CPU- und VGA-Kühler, Monitore und Speicher – Kaufberatung pur! Auf der mitgelieferten DVD gibt's wichtige Vollversionen, unverzichtbare Tools und Treiber.



PC Games Sonderheft „Tipps & Tricks"
Sie reisen regelmäßig nach Cantha oder Tyria? Dann gibt es jetzt endlich den optimalen Reisebegleiter: Das neue Tipps-&-Tricks-Sonderheft mit Schwerpunkt **Guild Wars Prophecies/Factions** enthält Klassenguides, Tabellen, Komplettlösungen und Riesenweltkarten inklusive eingezeichneter Bosse und Sammler.



PCG Sonderheft „WoW" powered by buffed.de
Von Profis für Profis: Die Experten vom Online-Rollenspielportal buffed.de bürgen für die Qualität des ersten gemeinsamen **World of Warcraft**-Sonderhefts. Highlights sind ausführliche Guides zu Naxxramas, Der Geschmolzene Kern und zur T0,5-Quest-Reihe. Im Preise enthalten: eine aktualisierte Riesenkarte.



Anno 1701: Das offizielle Magazin
100 Seiten Profi-Know-how, frisch aus der PC-Games-Tipps-Redaktion: alles über Aufbau, Handel, Szenarien, Militär und optimale Produktionsketten. Jedem Heft liegt zudem ein **Anno**-Kalender 2007 bei. Bonus auf DVD: die voll spielbare Demo-Version zum Reinschnuppern.



PC Games 11/06 Premium „Gothic 3"
Bei Redaktionsschluss waren nur noch wenige Exemplare vorrätig: In der Premium-Edition stecken neben der PC Games 11/06 exklusive Extras: ein hochwertiges **Gothic 3**-Schlüsselband, Bügelbilder, eine Soundtrack-CD und ein Making-of-Booklet. Bestellbar unter abo.pcgames.de

PC Games Extended „Gothic 3"
Lust auf 32 Extraseiten plus **Gothic 3**-Riesenweltkarte mit vielen Einzeichnungen? Das gibt's nur in PC Games Extended. Viele tausend Abonnenten haben sich bereits für diese Variante entschieden. Sie wollen auch dabei sein? Auf abo.pcgames.de können Sie bequem Ihr Abo umstellen.

Inhalt 12/2006



S. 114

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Zaubern, schleichen, schnetzeln: Auf acht Seiten fühlen wir Ubisofts Fantasy-Action-Spektakel auf die scharfe Klinge.



S. 122

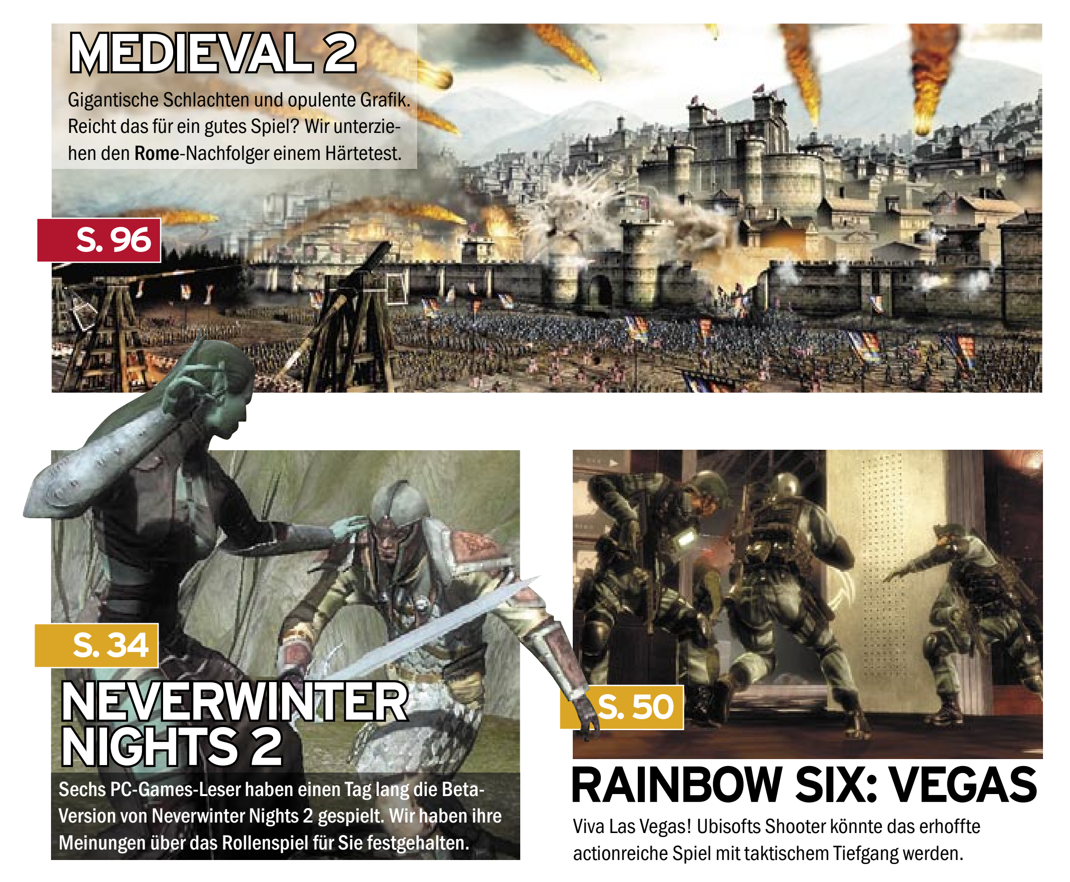
BATTLEFIELD 2142

PC Games ist in die düstere Zukunft gereist und hat die futuristischen Online-Schlachtfelder des neuesten Battlefield-Ablegers genauestens inspiziert.

Anno 1701

S. 84

Das große Aufbauspiel steht in den Startlöchern – wir prüfen es in einem dicken 12-Seiten-Test auf Herz und Nieren. Wird **Anno 1701** den Erwartungen der Fans gerecht?



MEDIEVAL 2

Gigantische Schlachten und opulente Grafik. Reicht das für ein gutes Spiel? Wir unterziehen den **Rome**-Nachfolger einem Härtetest.

S. 96

S. 34

NEVERWINTER NIGHTS 2

Sechs PC-Games-Leser haben einen Tag lang die Beta-Version von Neverwinter Nights 2 gespielt. Wir haben ihre Meinungen über das Rollenspiel für Sie festgehalten.

S. 50

RAINBOW SIX: VEGAS

Viva Las Vegas! Ubisofts Shooter könnte das erhoffte actionreiche Spiel mit taktischem Tiefgang werden.

AKTUELL

MOST WANTED

TEST

NEUHEITEN

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.



VORNE: Christian Burtchen, Sebastian Weber, Benjamin Bezold, Patrick Neef
MITTLERE REIHE: Sebastian Thöing, Robert Horn, Felix Schütz, Thomas Weiß
HINTERE REIHE: Oliver Haake, Juri Anger, Stefan Weiß, Ansgar Steidle, Justin Stolzenberg

PC-Games-Team intim

Immer aufwendigere Tests, immer mehr Angebote auf pcgames.de: Wir zeigen Ihnen, welche neuen Redakteure hinter den geheimnisvollen Kürzeln stecken.

Wer Monat für Monat für über eine Million Leser schreibt *, hat eine große Verantwortung. Deshalb sind wir bei der Auswahl neuer Team-Mitglieder bewusst wählerisch. In den vergangenen Monaten haben wir intensiv nach neuen Redakteuren gefahndet (für Heft und pcgames.de), Hunderte von Bewerbungsmappen und Probeartikeln studiert, Dutzende von Gesprächen geführt. Darüber hinaus bildet PC Games auch aus: Während eines zweijährigen Volontariats lernen die Redakteure von morgen das Handwerk von der Pike auf. Zwei Beispiele sind **Patrick Neef** und **Juri Anger** (beide aus Berlin), die sich mit Inbrunst in **World of Warcraft**, **Guild Wars** und die vielen angekündigten Online-Rollenspiele stürzen – natürlich in enger Abstimmung mit unseren Rollenspiel- und Adventure-Experten **Thomas Weiß** und **Felix Schütz** und dem Team von buffed.de. Ebenfalls Tag und Nacht online: **Sebastian Thöing.** Wenn er nicht gerade die Nachrichtenzentrale auf pcgames.de betreut, greift er bevorzugt zu Sportspielen. Um **Anno 1701**-Komplettlösungen oder **Gothic 3**-Weltkarten kümmert sich indes das neue Tipps-Ressort von und mit **Stefan Weiß** und **Ansgar Steidle**. Von Gamestar zu PC Games wechselt **Robert Horn**, der zusammen mit **Sebastian Weber** Shooter aller Art sezieren wird – wo immer Gebäude und Panzer explodieren, sind die beiden nicht fern. Unser neuer, (noch) ungekrönter Aufbauspiel-König heißt **Christian Burtchen** – mit **Siedler 6** (S. 42), **Anno 1701** (S. 84) und **Stronghold Legends** (S. 104) startet er standesgemäß durch. Aufmerksamen PC-Games-Lesern bereits ein Begriff ist Strategie- und Action-Experte **Oliver Haake**, der künftig ein waches Auge auf redaktionelle Videos haben wird – gerade auf pcgames.de wollen wir das Angebot ausbauen. Wir heißen alle Neulinge herzlich willkommen im Team! (pf)

* Quelle: AWA 2006 / ACTA 2006

Abenteuer

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

Wir sind dabei

Donnerstag, 12. Oktober, im Posteingang liegen zwei Mails von Blizzard: Es sind die Keys für den Beta-Test von **Burning Crusade**. Hektisches Treiben bestimmt die nächsten Stunden, gefolgt von der rund 1.000 Mal von **WoW**-süchtigen Kollegen gestellten Frage: „Sag mal, braucht ihr die Keys eigentlich?" Ja, brauchen wir! Und zwar für unsere ausführliche Berichterstattung auf www.pcgames.de Schauen Sie vorbei, wir freuen uns!



Strategie

ANNO 1701

Annoholiker-Treff

Auf dem Oberdeck des Tipps-&-Tricks-Flaggschiffs der PC Games tummelten sich unter Führung von Kapitän „Papa Bär" (Stefan Weiß) der erste **Anno**holiker vom Dienst (Ansgar Steidle) sowie der frisch angeheuerte Leichtmatrose (Christian Burtchen), um das offizielle Magazin zu **Anno 1701** zu gestalten. Großer Dank auch an den Matrosen Sebastian Thöing, den Freien Händler Alexander Lutz sowie dem Layout- und Lektorats-Team.



Sport

NEED FOR SPEED CARBON/RACE

Stau auf der Teststrecke

Eigentlich hofften wir bis zuletzt, dass es **Need for Speed Carbon** noch vor Redaktionsschluss in unsere heiligen Hallen schaffen würde. Leider wurden wir enttäuscht. Bis heute ist eine Testversion nicht bei uns eingetroffen. Dafür ergötzten wir uns aber am neuen Simbin-Titel **Race: The WTCC Game**. Die Schöpfer der **GTR**-Serie (siehe Bild) waren bei uns vor Ort, um ihr neuestes Werk zu präsentieren. Wir waren beeindruckt. Weitere Details entnehmen Sie unserem Most-Wanted-Artikel auf Seite 77.



Action

THE MARK

Shooter-Einstieg

Da lacht das Redakteursherz. Als erste offizielle Amtshandlung empfing PC-Games-Neuredakteur Robert Horn den österreichischen Publisher Jowood. Tamara Berger und ihr Kollege Johann Ertl brachten eine fast fertige Version des Shooters **The Mark** mit. So lernte Robert an seinem zweiten Arbeitstag nicht nur das Gamelab kennen und schätzen, sondern auch gleich eine wichtige Lektion für das zukünftige Redakteursdasein: Von Besuchern sollte man unbedingt Fotos für den Artikel machen!

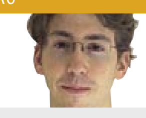



ANNO
1701
PC DVD ROM
ANNO
1701
3+
www.pegi.info
RELATED DESIGNS
sunflowers
DEEP SILVER
AB SOFORT IM HANDEL!
Copyright © 2006 SUNFLOWERS GmbH. Alle Rechte vorbehalten. SUNFLOWERS und ANNO 1701 sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Deep Silver ist Warenzeichen der KOCH Media GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Markennamen sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.

Alle Spiele, alle Termine

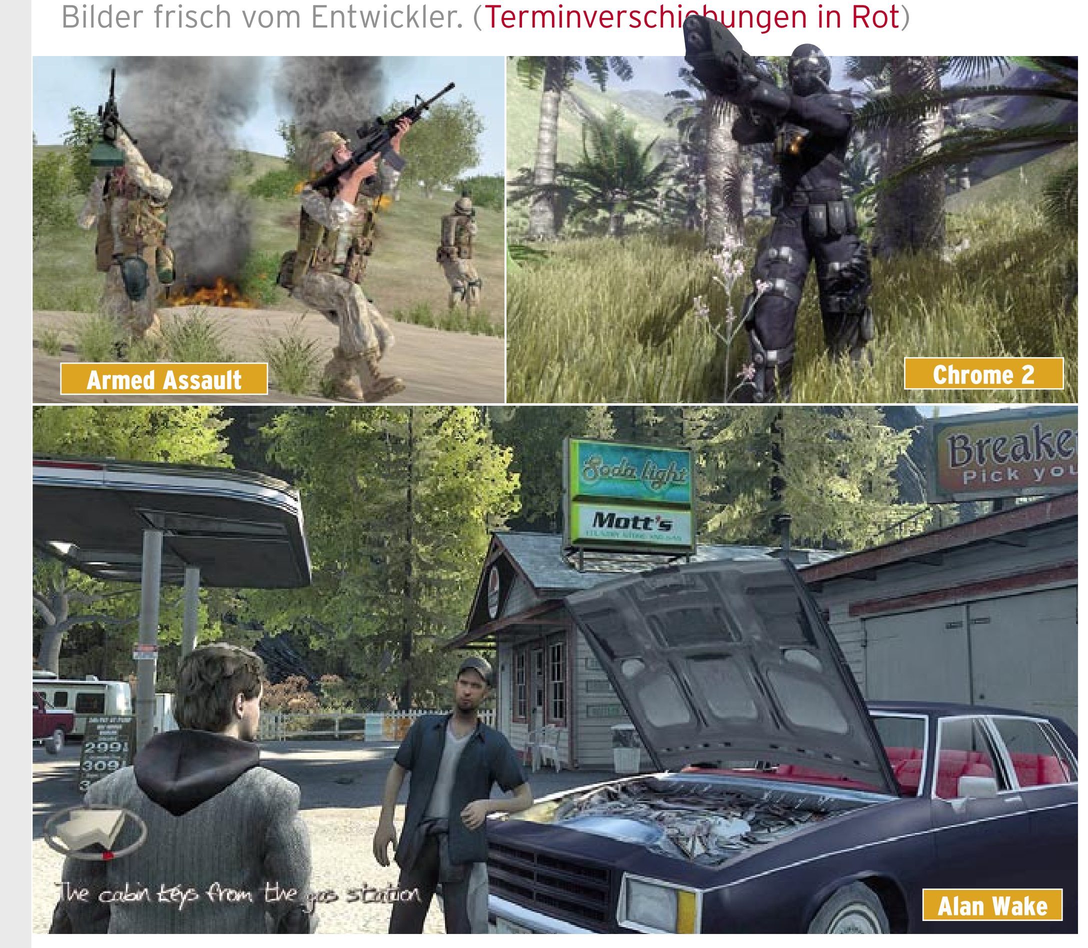
Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Spiele in der Schatztruhe

Mittelalter im Media Markt: 17.001 Holzschatullen im Antik-Look zieren vom 26. Oktober an die Regale von Spiele- und Elektrohändlern unserer Republik. Darin verbirgt sich die „Limited Edition" von Anno 1701, die ungeheuerlich exklusiv aufgebretzelte XXL-Fassung mit eingebrannter Anno-Planke für den wahren Fan. 90 Euro, fast der zweifache Preis der Standardversion, sind für die Sammlerausgabe fällig, dafür gibt's neben der dekorativen Box ein gebundenes Buch mit Hochglanzgrafiken, eine Soundtrack-DVD, signierte Zeichnungen und einen Messing-Anhänger für Ihren Porsche-Schlüssel.
Super-Duper-Sonderauflagen sind ein unverkennbarer Trend im Spielemarkt, eine Entwicklung, die vorerst ihren Höhepunkt in der extrawertigen und extrateuren Anno-Edition findet. Gothic 3, WoW: The Burning Crusade, Dark Messiah – kein Top-Titel erscheint mehr ohne strengstens (!) begrenzte „Special Edition" inklusive Schlüsselband, Making of, Bonusdatenträger. Denn Hersteller haben erkannt: Spiele ziehen wie nur wenige andere Produkte Enthusiasten an, die alle verfügbaren Angebote besitzen wollen, ja müssen. Gothic oder Anno – das zeigt sich nicht zuletzt in flammenden Zuschriften und hitzigen Forendiskussionen nach einem Wort der Kritik – sind für manch einen eher Leidenschaft denn schlichtes Hobby.
Dass Hersteller und Entwickler diesen Bedarf inzwischen verstärkt bedienen, ist erfreulich. Unbedingt erhalten bleiben müssen dabei jedoch Kreativität und Fairness. Kreativität, weil nur die Wenigsten über Hosentaschen verfügen dürften, die Platz für drei oder mehr Schlüsselanhänger bieten. Dekorative, praktische, witzige, einzigartige Extras erwarte ich von einer Sammler-Edition. Fairness bedeutet, dass die Standardversion stets eine vollwertige Spielalternative bleibt und nicht zum beschnittenen oder eingeschränkten Erlebnis wird. Eine Grenze wäre aus meiner Sicht überschritten, wenn beispielsweise bestimmte Kampagnenkapitel, in denen man Hintergründe über die Handlung erfährt, Mehrzahlern vorbehalten blieben. Und wenn eine gedruckte Karte die Spielerfahrung deutlich bereichert, sollte diese auch „Normalkäufern" zugänglich sein.



Armed Assault
Chrome 2
Alan Wake

A

- A Vampyre Story (noch nicht bekannt)
- Agatha Christie: Mord im Orient-Express (29. November)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (4. Quartal)
- Age of Pirates: Captain Blood (2. Quartal 2007)
- Aggression: Europe 1914 (2. Quartal 2007)
- Aion (noch nicht bekannt)
- Alan Wake (2007)

Lange war es still um das neueste Werk von Entwickler Remedy (**Max Payne 2**), doch auf der Messe X06 in Barcelona tauchte **Alan Wake** wieder in der Öffentlichkeit auf. Dabei wurde deutlich, wie schnell die Technik voranschreitet. Das Spiel lief auf einem Intel-Quad-Prozessor (4 CPUs), wobei eine einzelne CPU für die Physikberechnung zuständig war. Grafisch erwartet den Spieler und seine Hardware auf jeden Fall ein starker Brocken.

- Alarm für Cobra 11: Nitro S. 142 (02. November)
- Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007)
- Alone in the Dark 5 (Frühjahr 2007)
- Alpha Prime (noch nicht bekannt)
- Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- Ancient Wars: Sparta (2006)
- Ankh: Herz des Osiris (30. Oktober)
- Anno 1701 (26. Oktober) S. 84
- Armed Assault (30. November)
- Arthur & the Minimoys (Januar 2007)
- Ascension to the Throne (4. Quartal)
- Aura 2: Die heiligen Ringe (4. Quartal)

B

- Battle Lord (2007)
- Battlestations: Midway (4. Quartal)
- Belief & Betrayal (19. Januar 2007)
- Beyond Good & Evil 2 (2007)
- Bier Tycoon (4. Quartal)
- Bionicle Heroes (4. Quartal)
- Bioshock (2. Quartal 2007)
- Bounty Bay Online (2006)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal 2007)

C

- Cell Factor (4. Quartal 2007)
- Chrome 2 (2007) S. 66
- Collapse (4. Quartal 2007)
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)
- Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)
- Crysis (2007)

D

- Dark Sector (3. Quartal 2007)
- Darsana (2006)
- Das Schwarze Auge: Drakensang (4. Quartal 2007)
- Day Watch (4. Quartal)
- Dead Island (4. Quartal)
- Dead Reefs (noch nicht bekannt)
- Death to Spies (noch nicht bekannt)

Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate

Desert Law

Diver: Deep Water Adventures

Die Schlacht um Mittelerde 2: Der Aufstieg des Hexenkönigs

Desperate Housewives

- Der Herr der Ringe: Der weiße Rat (Ende 2007)
- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Der Aufstieg des Hexenkönigs (30. November)
- Der Herr der Ringe Online (4. Quartal)
- Desert Law (24. November)
- Desperados 2: Conspiracy (Dezember)
- Desperate Housewives (03. November)
- Die Siedler 6 S. 42 (2. Quartal 2007)
- Die Sims 3 (2007)
- Dirty Harry (4. Quartal 2007)
- Disciples 3 (noch nicht bekannt)
- Diver: Deep Water Adventures (Oktober)
- Divine Divinity 2 (noch nicht bekannt)
- Dragon Age (2007)
- Dreamcube (10. November)
- Driver 4 (noch nicht bekannt)
- Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)
- Dungeon Runners (3. Quartal)
- Dusk-12 (2007)

E

- Elveon (Sommer 2007)
- Enemy in Sight (2006)
- Enemy Territory: Quake Wars (2007)
- Eragon (November)
- Europa Universalis 3 (1. Quartal 2007)
- Everlight (4. Quartal)
- Everquest 2: Echoes of Faydwer (November)
- Evil Days of Luckless John (3. Quartal)
- Exteel (2006)

F

- Fable 2 (noch nicht bekannt)
- Fall of Liberty (4. Quartal 2007)
- Fallout 3 (noch nicht bekannt)
- Family Guy (4. Quartal)
- F.E.A.R.: Extraction Point (03. November) S. 128
- Field Ops (1. Quartal 2007)
- Fluch der Karibik Online (2007)
- Frontlines: Fuel of War (2007)
- Fury (2. Quartal 2007) S. 74
- Fußball Manager 07 S. 138 (26. Oktober)

G

- Galactic Civilizations 2: Dark Avatar (Februar 2007)
- Genesis Rising: The Universal Crusade (2007)
- Ghost Wars (Frühjahr 2007)
- Gods and Heroes: Rome Rising (07. Februar 2007) S. 72
- Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)
- Guild Wars Nightfall (28. Oktober)

H

- Half-Life 2: Episode 2 (Frühjahr 2007)
- Half-Life 2: Episode 3 (Dezember 2007)
- Halo 2 (2007) S. 62
- Handball Manager 2007 (Oktober)
- Happy Feet (24. November)
- Haze (1. Quartal 2007)
- Heart of Empire: Rome (2007)
- Heavy Duty (noch nicht bekannt)
- Heavy Rain (noch nicht bekannt)
- Heimspiel 2007: S. 76 Der Eishockey Manager (08. Dezember)
- Hellgate: London (2006)
- Hero's Journey (2. Quartal 2007)
- Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate (November)
- Horse Racing Manager 2 (4. Quartal)
- Huxley (2007)



I

- IL-2 Sturmovik: 1946 (November)
- Infernal (4. Quartal)
- Interstellar Marines (n. n. b.)

J

- Jack Keane S. 70 (1. Quartal 2007)
- Jade Empire S. 66 (1. Quartal 2007)
- Jagdfieber (2. November)

K

- Kane & Lynch: Dead Men (2. Quartal 2007)
- King Kong 2 (n. n. b.)
- Kino Mogul (Januar 2007)

L

- Legend (2. Quartal 2007)
- Liquidator (noch nicht bekannt)
- Loki: Im Bannkreis der Götter (1. Quartal 2007)

M

- Mafia 2 (noch nicht bekannt)
- Mage Knight (4. Quartal)
- Marvel Trading Card Game (2007)
- Marvel: Ultimate Alliance (4. Quartal)
- Marvel Universe Online (noch nicht bekannt)
- Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)
- Medieval 2: Total War (10. November) S. 96
- Metronome (2006)
- Monster Madness (2006)
- Mythic Wars (noch nicht bekannt)

N

- Need for Speed Carbon (09. November) S. 54

In der diesjährigen **Need for Speed**-Ausgabe kommen einige neue Online-Features hinzu. Neben den normalen Rennen finden Sie den 1-on-1-Canyon-Modus und zwei Verfolgungsmodi. Im „normalen" Verfolgungsmodus spielt ein Spieler den Raser und sieben Polizisten agieren als Verfolger. Wird der Flüchtige geschnappt, ist automatisch der erfolgreiche Polizist der neue Raser. Im Knockout-Rennen, dem zweiten Verfolgungsmodus,

spielen Sie zu acht und fahren im Rundkurs. Derjenige, der am Ende einer Runde den letzten Platz belegt, wird zum Polizisten. Am Ende existiert noch ein Raser – dieser muss sich zwei Runden lang gegen sieben Cops durchsetzen, um am Ende gewinnen zu können.

- Neverwinter Nights 2 S. 34 (02. November)

O

- Overclocked (April 2007)
- Overlord (3. Quartal 2007)

P

- Panzer Elite Action: Dunes of War (4. Quartal)
- Parabellum (2007)
- Phantasy Star Universe (4. Quartal)
- Portal (Frühjahr 2007)
- Prism: Threat Level Red (1. Quartal 2007))
- Pro Evolution Soccer 6 S. 140 (26. Oktober)
- Project Offset (noch nicht bekannt)

R

- Race: The WTCC Game (24. November) S. 77
- Ragnarok 2 (2006)
- Rail Simulator (1. Quartal 2007)
- Rainbow Six: Vegas S. 50 (17. November)
- Rayman Raving Rabbids (4. Quartal)
- Red Ocean (2007)
- Reprobates (1. Quartal 2007)
- Resident Evil 4 (08. Dezember)
- Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)
- Rocket Racer (November)
- RTL Biathlon 2007 (07.Dezember)
- RTL Ski Alpin Racing 2007 (16. November)

In RTLs neuem **Ski Alpin Racing 2007** führt der Publisher die Serien **Ski Alpin** und **Ski Racing** zusammen und stellt Ihnen sowohl Bode Miller als auch Hermann Meier als lizenzierte Sportler zur Verfügung. Hinzu kommen die neuen Modi Downhill und

Was macht eigentlich ...

... Electronic Arts?

Wie kürzlich bekannt wurde, kaufte Electronic Arts die Entwickler Digital Illusions (**Battlefield 2**) auf. Bereits seit 2004 war Electronic Arts an einer Übernahme interessiert, nun haben es die Amerikaner endlich geschafft. Damit scheint eine Weiterführung der erfolgreichen **Battlefield**-Serie gesichert. Welche Projekte aber neben den alljährlichen Neuauflagen auf die Spielergemeinde zukommen, ließ EA bisher noch nicht aus dem Sack.

... Eidos?

Lara Croft und der **Hitman** gönnen sich 2007 eine Verschnaufpause. **Hitman**-Entwickler IO Interactive ist aber trotzdem mit Arbeit versorgt, denn 2007 soll **Kane & Lynch: Dead Men** mit Eidos als Publisher auf den Markt kommen. Ob 2008 dann womöglich mit einer Fortsetzung der Geschichte um das durchgeknallte Duo zu rechnen ist?

... Peter Jackson?

Entwickler und Publisher setzen in den vergangenen Jahren vermehrt auf eine Hintergrundstory, die den Spieler an den PC fesselt. Das soll laut Peter Jackson (**Der Herr der Ringe, King Kong**), Begründer der neuen Spieleentwicklungsfirma Wingnut Interactive, in Zukunft passé sein. „Ich glaube, dass viele Spieler keine Geschichten in ihren Spielen haben wollen, dass sie keine erwarten und dass Geschichten auch nicht das sind, wofür sie einen Controller in die Hand nehmen", betonte er im Rahmen der diesjährigen X06 in Barcelona. Mit seiner neuen Company will Jackson andere Formen der Geschichtserzählung erforschen und somit den Horizont der Spielentwicklung erweitern. Zudem führte er aus, dass man auch zweigleisig fahren könne: „Warum nicht ein Spiel entwickeln für die, die das ganze Brimborium nicht interessiert, und ein Spiel für Leute, die eine packende Handlung erleben wollen?"

... die DVD?

Jamie MacDonald, Vice President bei Sony Europe, prognostiziert, dass innerhalb der nächsten paar Jahre CDs und DVDs ausgedient haben und der digitale Vertrieb den Markt übernimmt: „In fünf Jahren, so meine Prognose, wird die Mehrheit des Inhaltes nicht mehr auf CDs und DVDs ausgeliefert. Das hat wiederum auch auf die Entwickler und die Industrie Auswirkungen." MacDonald weiter: „Das Problem mit der Blu-ray Disc ist, dass es bald Breitband-Verbindungen gibt, mit denen es möglich sein wird, diese großen Datenmengen – wie die einer Blu-ray Disc – binnen weniger Minuten herunterzuladen."

Two Worlds

Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten

Stranglehold

Tabula Rasa

RTL Skispringen 2007

Free Ride, die mit realistisch wechselnden Wetterverhältnissen aufwarten.
- RTL Skispringen 2007 (16. November)
- Runaway 2 (24. November)
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb (4. Quartal)

S
- Sabotage 1943 (1. Quartal 2007)
- Sacred 2 (2007)
- Sam & Max Episode 1: Culture Shock (1. November) S. 130
- Sam & Max Episode 2 (Dezember)
- Sam Suede: Undercover Exposure (2007)
- Scarface (27. Oktober) S. 54
- Schwarzenberg (2006)
- Sega Rally Revo (1. Quartal 2007)
- Shadowrun (2007) S. 68
- Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten (21. November)
- Sid Meier's Railroads S. 110 (27. Oktober)
- Silverfall (4. Quartal)
- Simon the Sorcerer 4 (2007)
- Smash Star (noch nicht bekannt)
- Soccer Fury (2007)
- Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- Specnaz: Project Wolf (01. November)
- Speedball 2 (2007)
- Spellforce 2: Dragon Storm (4. Quartal)
- Splinter Cell: Double Agent (27. Oktober) S. 54
- Spore (2007)
- S.R.A.C.S. (4. Quartal)
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 2007)
- Star Trek Legacy (07. November)
- Star Trek Online (2007)
- Starfall (noch nicht bekannt)
- Stargate Worlds (noch nicht bekannt)
- Storm of War: Battle of Britain (November)
- Stranglehold (1. Quartal 2007)
- Supreme Commander (1. Quartal 2007)
- Swashbucklers: Blue & Grey (4. Quartal)

T
- Tabula Rasa (4. Quartal)
- Tale of Hero (2006)
- Team Fortress 2 (Frühjahr 2007)
- Test Drive Unlimited (30. November)
- The Chaos Engine (2007)
- The Chronicles of Spellborn (2006)
- The Mark S. 64 (4. Quartal)
- The Sacred Rings (noch nicht bekannt)
- The Show (Februar 2007)
- The Witcher (2. Quartal 2007)
- Theatre of War (4. Quartal)
- Theseis (noch nicht bekannt)
- They Hunger: Lost Souls (2006)
- Timeshift (2007)
- Tony Tough 2 (27. Oktober)
- Top Spin 2 (Dezember) S. 78
- Tortuga (Januar 2007)
- Transformers (3. Quartal 2007)
- Two Worlds (4. Quartal)

U
- UFO: Afterlight (1. Quartal 2007)
- Undercover Encounter (2006)
- Unreal Anthology (4. Quartal)

Bereits im Sommer dieses Jahres kündigte Publisher Midway an, eine Sammlung aller bisher erschienenen **Unreal**-Folgen auf den Markt zu bringen. Inzwischen sind auch Details der deutschen Verkaufsversion bekannt. Demnach sind in dieser Kollektion **Unreal, Unreal: Return to Na Pali, Unreal 2** und **Unreal Tournament 2004 (dt.)** enthalten – und damit fast ein ganzes Jahrzehnt Ego-Shooter-Geschichte. Preis und konkreter Termin stehen indes noch nicht fest.
- Unreal Tournament 2007 (2007)

PC GAMES 11/06

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen im Oktober, November und Dezember auf den Markt.

OKTOBER

Do. 26.
- **Anno 1701** Jowood | Aufbau-Strategie | 45,-
- **Fußball Manager 07** EA | Wirtschaftssimulation | 50,-
- **Pro Evolution Soccer** Konami | Fußball-Simulation | 40,-

Fr. 27.
- **Sid Meier's Railroads** Take 2 | Wirtschaftssimulation | 45,-
- **Dawn of War: Dark Crusade** THQ | Strategie | 30,-
- **Scarface: The World is yours** Vivendi | Action | 45,-
- **Zoo Tycoon 2: Marine Mania** Microsoft | Strategie | 25,-
- **Zoo Tycoon 2: Zoodirektor** Microsoft | Strategie | 40,-

Sa. 28.
- **Guild Wars Nightfall** NCSoft | Online-Rollenspiel | 40,-

Mo. 30.
- **Ankh: Herz des Osiris** Bhv | Adventure | 30,-

AUSSERDEM IM OKTOBER
- **Diver: Deep Water Adventures** Frogster | Ego-Shooter | 35,-
- **Handball Manager 2007** Edel | Wirtschaftssimulation | 30,-

NOVEMBER

Mi. 01.
- **Sam & Max Culture Shock** Telltale | Adventure | 7,-
- **Specnaz: Project Wolf** Morphicon | Ego-Shooter | 40,-

Do. 02.
- **Alarm für Cobra 11: Nitro** RTL | Rennspiel | 30,-
- **Jagdfieber** Ubisoft | Jump & Run | 30,-
- **Neverwinter Nights 2** Atari | Rollenspiel | 45,-

Fr. 03.
- **F.E.A.R.: Extraction Point** Vivendi | Ego-Shooter | 30,-
- **Desperate Housewives** Buena Vista | Simulation | 30,-

Di. 07.
- **Star Trek Legacy** Bethesda | Action | 40,-

Do. 09.
- **Need for Speed Carbon** EA | Rennspiel | 50,-

Fr. 10.
- **Dreamcube** Novitas | Strategie | -
- **Medieval 2: Total War** Sega | Strategie | 50,-
- **World War 1** TGC | Strategie | 30,-

Do. 16.
- **RTL Skispringen 2007** RTL | Sport-Simulation | 30,-
- **RTL Ski Alpin Racing 2007** RTL| Sport-Simulation | 30,-

Fr. 17.
- **Rainbow Six: Vegas** Ubisoft | Taktik-Shooter | 50,-

Di. 21.
- **Sherlock Holmes: Spur der Erwachten** Frogster | Adventure | 35,-

Fr. 24.
- **Happy Feet** Midway | Jump & Run | 30,-
- **Race: The WTCC Game** Morphicon | Rennspiel | 45,-
- **Runaway 2** Dtp | Adventure | 40,-

Mi. 29.
- **Agatha Christie: Mord im Orient Express** CDV | Adventure | 30,-

Do. 30.
- **Armed Assault** Morphicon | Mehrspieler-Shooter | 45,-
- **HoMM 5: Hammers of Fate** Ubisoft | Strategie |25,-
- **SuM 2: Der Aufstieg des Hexenkönigs** EA |Strategie | 30,-
- **Test Drive Unlimited** Atari | Rennspiel | 50,-
- **Zoom: Paparazzi im Einsatz** RTL | Adventure | 30,-

AUSSERDEM IM NOVEMBER
- **Everquest 2 Echoes of Faydwer** Sony | Online-Rollenspiel | 40,-
- **IL-2 Sturmovik: 1946** Ubisoft | Simulation | -
- **Storm of War: Battle of Britain** Ubisoft | Simulation | -
- **Warhammer: Mark of Chaos** Deep Silver | Strategie | 45,-

DEZEMBER

Do. 07.
- **RTL Biathlon 2007** RTL | Sport | 30,-

Fr. 08.
- **Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager** TGC | Wirtschaftssimulation | 40,-
- **Resident Evil 4** Ubisoft | Action | -

AUSSERDEM IM DEZEMBER
- **Sam & Max Episode 2** Telltale | Adventure | 7,-
- **Top Spin 2** Take 2 | Sport-Simulation | -
- **World of Warcraft: The Burning Crusade** Vivendi | Online-Rollenspiel | 35,-



Vanguard: Saga of Heroes

Zoom: Paparazzi im Einsatz

Warhammer Online: Age of Reckoning

World in Conflict

V
- ▶ Vampire Story (noch nicht bekannt)
- ▶ Vanguard: Saga of Heroes (4. Quartal)
- ▶ Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)

W
- ▶ War Leaders: Clash of Nations (2007)
- ▶ War Rock (4. Quartal)
- ▶ Warfront: Turning Point (Februar 2007)
- ▶ Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusade (27. Oktober) S. 107
- ▶ Warhammer: Mark of Chaos (November)
- ▶ Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007)
- ▶ Whirlwind of Vietnam (2006)
- ▶ White Gold (3. Quartal 2007)
- ▶ Wildlife Park 2 Add-on (noch nicht bekannt)
- ▶ World in Conflict S. 48 (2. Quartal 2007)
- ▶ **World of Warcraft: The Burning Crusade (Dezember)**

Lange bangten **World of Warcraft**-Fans um eine in den USA bereits angekündigte Sammler-Edition des Add-ons **The Burning Crusade**. Jetzt gab Entwickler Blizzard bekannt, dass dieses begehrte Teil auch in Europa auf den Markt kommt. Darin sind sowohl die CD- als auch die DVD-Version des Spiels, eine Hinter-den-Kulissen-DVD, ein Kunstbuch mit Artworks, ein exklusives Ingame-Haustier (Netherdrachenwelpe), zwei **World of Warcraft**-Trading-Card-Game-Starter-Decks, ein Mousepad und die Soundtrack-CD enthalten.

- ▶ **World War 1 (10.November)**

Der Strategietitel spielt im Ersten Weltkrieg (1914-18). Laut Aussage von Publisher TGC folgen alle Einheiten und Schlachtverläufe realen Vorbildern. Sie verfolgen auf Karten in Iso-Perspektive das Voranschreiten Ihrer Truppen. Als Dreingabe will der Strategietitel mit einer zusätzlichen Nachkriegskampagne locken, in der Sie das Chaos der russischen Revolution (1917-22) bändigen.

X
- ▶ Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)

Z
- ▶ **Zoo Tycoon 2: Marine Mania (27. Oktober)**
- ▶ **Zoo Tycoon 2: Zoodirektor Sammlung (27. Oktober)**
- ▶ **Zoom: Paparazzi im Einsatz (30. November)**



SAMSUNG

11:05
Sa/22/Jul

T··Mobile·

don't drink and dial

Xtrem texten!

XtraFriends – nur 5 Cent* pro SMS.

Zum Beispiel mit dem Samsung SGH-X660, inklusive Handy-Schlaufe für nur 99,95 €

Nähere Infos unter www.t-mobile.de/xtrafriends, im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.

* Gilt im Netz von T-Mobile Deutschland. Zubehör, solange der Vorrat reicht.

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(2)	▲	Gothic 2
2	(1)	▼	Oblivion
3	(3)	–	Half-Life 2
4	(4)	–	Call of Duty 2
5	(5)	–	NfS Most Wanted
6	(8)	▲	Age of Empires 3
7	(6)	▼	FEAR
8	(10)	▲	GTA San Andreas
9	(7)	▼	Far Cry (dt.)
10	(12)	▲	C&C Generäle
11	(13)	▲	Warcraft 3
12	(-)	NEU	Diablo 2
13	(15)	▲	Schlacht um Mittelerde 2
14	(11)	▼	Titan Quest
15	(-)	NEU	Company of Heroes

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

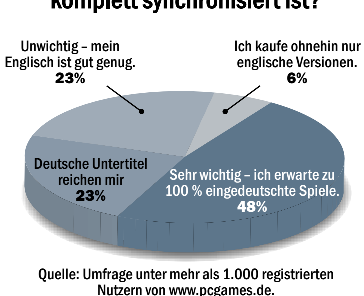
Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(4)	–	Call of Duty 2
5	(5)	–	Warcraft 3
6	(6)	–	C&C Generäle
7	(8)	▲	Diablo 2
8	(7)	▼	UT 2004 (dt.)
9	(-)	NEU	Call of Duty
10	(9)	▼	Age of Empires 3

Top 10 Deutschland

1	FIFA 07
2	Company of Heroes
3	World of Warcraft
4	Die Siedler 2: Die nächste Generation
5	Counter-Strike Source
6	Die Gilde 2
7	The Elder Scrolls 4: Oblivion
8	Caesar 4
9	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy
10	Battlefield 2 Deluxe



Wie wichtig ist Ihnen, dass ein Spiel komplett synchronisiert ist?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

UBISOFT

Rennspiel-Offensive: Ubisoft attackiert EA

Alain Corre, hochrangiger Ubisoft-Manager, macht sich in einem Interview Sorgen um die Freiräume der Spieleentwickler, sollte sich Electronic Arts noch stärker bei Ubisoft engagieren. „Ich denke, es könnte gefährlich sein für eine Firma wie Ubisoft, zu eng mit Electronic Arts zusammenzuarbeiten, weil es der Kreativität schaden könnte – und das ist in unserer Industrie der Schlüssel zu allem." Momentan hält der amerikanische Publisher knapp 20 Prozent der Aktienanteile an dem französischen Giganten. Im selben Interview erteilte Corre akuten Übernahmegerüchten eine Absage und prophezeite, dass Ubisoft vielmehr in Genres vorstoßen möchte, in denen der Publisher bisher noch nicht aktiv ist. Unter die neu zu erschließenden Genres fallen unter anderem Sport-, Renn- und Rollenspiele. Mit dem diesjährigen Kauf der Reflection Studios und der **Driver**-Lizenz dürfte ein eigener Ubisoft-Raser à la **Need for Speed** oder **Test Drive Unlimited** nur noch eine Frage der Zeit sein.





AMAZON

Jetzt auch „Ab 18"-Titel erhältlich

Amazon vertreibt nun auch Titel, die mit der USK-Einstufung „keine Jugendfreigabe" gekennzeichnet sind. Diese werden per DHL versendet und als „Spezialversand für Artikel ohne Jugendfreigabe" versehen. Damit will der Online-Händler sicherstellen, dass Minderjährige nicht in den Besitz von Titeln ohne Jugendfreigabe gelangen oder diese Produkte im Namen und mit der Unwissenheit ihrer Eltern ordern. Die Versandkosten für die Titel betragen 4,95 Euro pro Lieferung. Die Gebühr ist dabei unabhängig vom Bestellwert oder der Anzahl der bestellten Artikel. Der Empfänger muss bei der Übergabe persönlich anwesend sein, um Identität und Volljährigkeit des Kunden zu überprüfen.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

100 Betakeys zu gewinnen



Die Beta-Phase von **Burning Crusade** ist in vollem Gange und Sie bekommen von uns die Chance, noch daran teilzunehmen. In Kooperation mit Blizzard verlosen wir nämlich 100 Betakeys! Und die sind zur Zeit heiß begehrt, denn für die Beta von **World of Warcraft: The Burning Crusade** ist die Teilnehmerzahl begrenzt. Also ergreifen Sie die Chance, vor allen anderen einen Blick auf das Add-on zu werfen. Wer teilnehmen möchte, schreibt eine E-Mail mit seiner Adresse an gewinnspiel@pcgames.

Teilnahmebedingungen:
Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Vivendi und Blizzard. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 03. November 2006.



SILENT HILL

Gewinnspiel

Am 30. Oktober kommt die Videospielumsetzung **Silent Hill** als DVD in zwei Versionen in den Handel. Einmal als normale und einmal als limitierte Special Edition, bestehend aus zwei DVDs im Steelbook. Die Extra-DVD enthält umfangreiche Extras rund um den Film und dessen Entstehung. Wir verlosen zehn Exemplare dieser DVD. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie einfach eine Mail mit Ihrer Adresse an gewinnspiel@pcgames.de.

Teilnahmebedingungen:
Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 03. November 2006.



GLÜCKLICH Mike Bernhard (rechts) und Jens Graupner (links) sind die strahlenden Gewinner des diesjährigen Wilkinson Cups.

SIEGERBILD MTV-VJ Patrice moderierte die Siegerehrung an Ort und Stelle auf der GC 2006 in Leipzig.

KONZENTRATION In den drei Rennen schenkten sich die Kontrahenten nichts und kämpften hart um den ersten Platz.

Wilkinson Cup

Teure Autos, heiße Frauen und Zocker, die coole Preise gewinnen – das war der Wilkinson Cup.

Elektronischer Sport wurde von vielen ja lange als kurzlebiger Trend belächelt, der sich niemals durchsetzen würde. Langsam, aber sicher wird E-Sport jedoch immer populärer. Außerdem locken Turniere mit immer attraktiveren und wertvolleren Preisen, wie der in diesem Jahr mit **Need for Speed Most Wanted** veranstaltete Wilkinson Cup.

Sportlicher Wettkampf

Bei diesem Event, das zum ersten Mal stattfand, traten Geschwindigkeitsfans in Electronic Arts' Rennspiel gegeneinander an. Hauptgewinn: eine Reise für zwei Personen zur Tokyo Game Show. Davor hieß es aber erst mal, einen Platz für das Finale zu ergattern, das in entsprechendem Rahmen auf der Games Convention in Leipzig stattfand.

In den Prefinals, bei denen die besten 32 Fahrer der von der ESL durchgeführten Liga konkurrierten, kristallisierten sich die besten acht Spieler heraus und zwei weitere Plätze wurden ausgelost. Am 26. August war es dann so weit: Die zehn Finalisten fanden sich auf der Games Convention ein, um herauszufinden, wer der Beste von ihnen ist.

Der 27-jährige Mike Bernhard, ältester Teilnehmer des Turniers, trat letztendlich im Finale gegen seinen Clan-Kollegen, den mit 15 Jahren jüngsten Mitspieler Jens Graupner, an. Beide hatten sich einige Monate auf den Cup vorbereitet und in dieser Zeit mehrere Stunden am Tag mit intensivem Training verbracht. Entsprechend spannend gestalteten sich die Rennen und der harte Kampf um den ersten Platz im Wilkinson Cup.

In ersten Rennen, das auf der Lieblingsstrecke von Mike ausgetragen wurde, hatte dieser noch die Oberhand. Auf der Homemap seines Konkurrenten sah die Sache dann aber ganz anders aus, weshalb es nach zwei Spielrunden unentschieden stand. Erst das dritte fesselnde Rennen brachte den Gewinner hervor.

Mike Bernhard durfte sich am Ende über die Reise nach Tokyo freuen, die er von MTV-Moderator Patrice überreicht bekam, der ihn nach Japan begleitete. Der Zweitplatzierte bekam immerhin noch 1.000 Euro Zuschuss von Wilkinson – für einen neuen Gaming-PC. (web)

DIE SCHLACHTEN SIND NUR DER ANFANG

Nicht jeder Krieg wird auf dem Schlachtfeld gewonnen. Verlässliche Handelsbeziehungen, technischer Fortschritt und ökonomische Weitsicht sind das Fundament eines mächtigen Reiches. Um Ihre Widersacher auf drei Kontinenten zu bezwingen, bedarf es einer ausgefeilten Strategie, wie sie nur ein wahrer Herrscher über fünf Jahrhunderte erdenken kann.



IHRE KAVALLERIE VERTEIDIGT DIE SÜDLICHEN LANDESGRENZEN.



DER WETTLAUF UM DIE VORHERRSCHAFT ÜBER DIE REICHTÜMER DER NEUEN



WELT HAT GERADE ERST BEGONNEN.



UND DER VORSTOSS NACH NORDEN BRINGT IHRE ERSCHÖPFTEN TRUPPEN AN DEN RAND IHRER KRÄFTE.



10. NOVEMBER 2006



www.totalwar.com









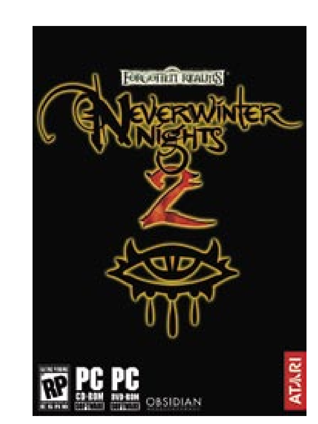




PC GAMES Sneak Peak: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Neverwinter Nights 2
- T-Shirt
- Schlüsselband



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Neverwinter Nights 2

Toppt das Rollenspiel-Epos seinen Vorgänger? Sechs ausgewählte PC-Games-Leser verraten uns ihre Meinung.

Diesmal mussten unsere Leser Flexibilität beweisen: Eigentlich sollte **Splinter Cell 4: Double Agent** das Thema der Sneak Peek sein, doch Publisher Ubisoft konnte uns leider nicht rechtzeitig mit einer spielbaren Version versorgen – die Veranstaltung drohte, sich um eine Woche zu verschieben. Zum Glück sprang Atari kurzfristig ein und belieferte uns mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version des potenziellen Rollenspiel-Hits **Neverwinter Nights 2**. Und obwohl sich die Teilnehmer auf einen Tag mit Sam Fisher eingestellt hatten, stimmten fast alle noch kurzfristig dem Ersatzspiel zu. Unser herzlicher Dank gilt daher sowohl unseren Sneak-Peekern als auch Publisher Atari!

Frühaufsteher

An einem herbstlichen Samstagmorgen treffen die Redakteure Oliver Haake und Felix Schütz sowie Volontär Sebastian Weber die letzten Vorbereitungen: Es werden Rechner defragmentiert, Installations-CDs herumgereicht und in der Küche frische Bäckerwaren auf Tellern ausgebreitet. Gegen 9:30 Uhr trudeln die ersten Teilnehmer ein; nicht mal 45 Minuten später ist unser dynamisches Grüppchen auch schon vollzählig. Viel Zeit wollen wir nicht verschwenden, denn **Neverwinter Nights 2** ist ein Rollenspiel der klassischen Sorte: vielfältig, komplex, atmosphärisch. Da soll jede Minute genutzt werden!

Spitzohr oder Reißzahn?

Wer klassische Rollenspiele kennt, weiß, wie viel schöne Zeit man mit der Charaktererstellung verbringen kann. **Neverwinter Nights 2** löst genau diesen Effekt bei unseren Teilnehmern aus: Man brütet minutenlang über die richtige Augenfarbe für seinen Halb-Ork oder Dunkelelfen, muss sich zwischen Dutzenden Frisuren und Gesichtsausdrücken entscheiden. Die Charaktererstellung lässt – wie für ein Spiel

Der Vorgänger als Heft-Vollversion!

Die perfekte Vorbereitung auf Neverwinter Nights 2 finden Sie in der aktuellen Ausgabe auf unserer Heft-DVD!



Aus der kreativen Feder von Bioware – den Schöpfern von **Baldur's Gate** und **Star Wars: Knights of the Old Republic** – stammt dieses Edel-Rollenspiel aus dem Jahre 2002. Die seinerzeit bemerkenswerte **Aurora Engine** zaubert zwar eine frei dreh- und zoombare, stimmungsvolle 3D-Grafik auf den Schirm, doch die wirklichen Highlights waren der Editor mitsamt dem Mehrspielermodus: Kinderleicht bedienbar, aber erstaunlich flexibel, konnten sich Spieler damit ihre eigenen Abenteuer und Heldensagen zimmern. Der Clou: Diese sogenannten Module ließen sich auch mit Freunden tauschen und gemeinsam im Mehrspielermodus erleben. Bis heute ist die Community enorm aktiv! Noch ein Tipp: Die beiden gelungenen Add-ons zu **Neverwinter Nights** finden Sie auf den aktuellen Ausgaben unserer Schwestermagazine PC Action und PC Games Hardware.

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Neverwinter Nights 2

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Grafik



Leser: Obwohl **Neverwinter Nights 2** nicht mit Grafik-Wundern des Schlages **Oblivion** mithalten kann, sind unsere Leser zufrieden: Hier und da wäre eine schönere Textur zwar wünschenswert, doch das Gesamtbild bleibt stimmig und der Look passt gut zu einem **D&D**-Rollenspiel.

PC Games: Technisch ist das Spiel auf jeden Fall im grünen Bereich. Gelegentliches Ruckeln führen wir auf die Beta-Version zurück.

Entscheidungsfreiheit



Leser: Da ist man sich einig: Die Charaktererstellung lässt **D&D**-typisch eine Menge Spielraum für den Helden nach Maß. Zudem kann man Quests auf verschiedene Weise lösen, in Dialogen genießt man ebensolche Freiheit wie seinerzeit in **Knights of the Old Republic**. Super!

PC Games: Hier gibt es nichts zu bemängeln: Quests und Dialoge bieten stets mehrere Möglichkeiten, den eigenen Weg zu bestimmen.

Atmosphäre/Handlung



Leser: Die englischen Synchronsprecher werden von allen Lesern ausdrücklich gelobt. Ebenso gefällt die Musik, auch wenn sie abwechslungsreicher sein sollte. In die Handlung konnten alle Teilnehmer ein wenig reinschnuppern. Einhelliges Ergebnis: spannend und gut erzählt.

PC Games: Der Vorgänger schwächelte noch aufgrund seines trockenen Einstiegs. Hier hat Obsidian Entertainment gut nachgebessert.

KI-Begleiter



Leser: Die nun komplett steuerbare Party findet bei unseren Lesern Zuspruch, allerdings beklagen manche die noch leicht fehlerhafte Wegfindung. Außerdem haben es die Kameraden gelegentlich vermieden, in einen laufenden Kampf einzusteigen. Vermutlich ein Bug?

PC Games: Sowohl Wegfindung als auch Kampfverhalten weisen noch gelegentliche KI-Bugs auf. Das sollte bis zur Testversion behoben werden.

Einsteigerfreundlichkeit



Leser: Das **D&D**-Regelwerk ist nicht gerade selbsterklärend, die Menüs könnten Rollenspielanfänger überfordern und dennoch sind unsere Leser begeistert, denn das gut gemachte Tutorial und Empfehlungshilfen bei der Charakterentwicklung erleichtern den Einstieg enorm.

PC Games: Auch ohne sich um jeden Zahlenwert kümmern zu müssen, hat man Spaß. Einsteiger sollten unbedingt das gute Tutorial ausprobieren.

Kampfsystem



Leser: Die meisten Teilnehmer nutzen ausgiebig die Pausenfunktion in den rundenbasierten Kämpfen. Einigen sind Echtzeit-Gefechte zwar lieber, doch loben alle den taktischen Anspruch und gleichzeitig die actionreiche, effektgeladene Inszenierung.

PC Games: Die spannenden, taktischen Rundenkämpfe erinnern an die von **KotOR**. Dank der Pausenfunktion behält man die Übersicht.

auf der Basis des **Dungeons & Dragons 3.5**-Regelwerks typisch – eine Menge Freiheiten. So siniert Normen (der bereits im März anlässlich unseres „World of Women"-Events zu Gast bei PC Games war) eine Viertelstunde über die Klasse und sogar den Namen seines Helden. Schließlich entscheidet er sich für einen chaotisch-bösen Waldläufer-Schurken in Gestalt eines Halbelfen. Der 28-jährige Kommunikationselektroniker lacht: „Da **Splinter Cell 4** ja flachgefallen ist, bastele ich mir eben eine Figur, die dem Schleich-Prinzip am nächsten kommt." Thomas Michael, 24-jähriger Student aus Estenfeld, erstellt einen wohlgesonnenen Mensch-Kleriker und tauft ihn grinsend auf den Namen Olli Kahn: „Die sehen sich doch ähnlich, oder?"

Erste Probleme tauchen bei Fabian Held (21) und Torsten Fünkner (32) im Hauptmenü auf: Anstatt orchestraler Klänge geben die Kopfhörer keinen Ton von sich. Ein Neustart behebt den Fehler, doch Fabian bemerkt augenzwinkernd: „Na, das fängt ja gut an." Kein Wunder, hat doch mit **Gothic 3** erst kürzlich wieder ein Rollenspiel mit einer Fülle von Bugs für Schlagzeilen gesorgt.

Erste Schritte

Während die meisten unserer Teilnehmer bereits voll konzentriert ins Tutorial starten, befragen wir Benno Kaus, 16 Jahre, nach der Zugänglichkeit des **Dungeons & Dragons**-Regelwerks. Verteilt er seine Talentpunkte und Attribute lieber „per Hand" oder nutzt er die ins Spiel integrierte Entscheidungshilfe? Er erklärt: „Zwar finde ich es toll, dass das Spiel einem Hilfestellung anbietet, doch ich will möglichst alles an meinem Helden selbst bestimmen." Stephan Branda, 25 Jahre alt und Fan des Vorgängerspiels, fügt hinzu: „Das ist doch das Schönste daran!" Benno bemerkt weiterhin, dass man durchaus etwas Einarbeitungszeit bräuchte, um das vielfältige Spielsystem völlig zu kapieren – doch das gehöre eben dazu, immerhin sei dies kein seichter Titel wie etwa **Titan Quest**! Ironischerweise besitzt genau dieses Spiel aber ein Feature, das sich unsere Gäste schon nach kurzer Zeit wünschen: Eine vergleichende Ansicht von Gegenständen und Attributen, sodass man direkt ablesen kann, welche Auswirkungen die eigene Punkteverteilung oder ein angelegtes Item haben.

Gelungener Einstieg

Das gut gemachte Tutorial findet einhelligen Anklang: Auf dem Jahrmarkt einer kleinen Dorfgemeinschaft bekommt der Spieler mittels kurzer, in die Handlung eingebundener Aufgaben die Grundlagen der Steuerung erklärt. Wer mag, kann die Einführung zwar überspringen, doch unsere Teilnehmer zeigen sich von der Atmosphäre und den kleinen Quests derart angetan, dass jeder die Übungsrun-

»Das Tutorial ist klasse!«

NAME: Normen Schmidt
ALTER: 28 Jahre
BERUF: Kommunikationselektroniker
LIEBLINGSSPIELE: Ghost Recon, Tomb Raider

NORMEN: „Mich hat das Spiel positiv überrascht! Im Vergleich zu **Oblivion** und **Gothic 3** kann die Optik von **Neverwinter Nights 2** zwar nicht ganz mithalten, doch insgesamt wird eine durchweg stimmige Welt geboten. Hoffentlich legen die Entwickler dem Spiel eine kleine Einführung in das **D&D**-Regelwerk bei."



ZWISCHENSTAND Torsten Fünkner im Gespräch mit PC-Games-Redakteur Felix Schütz. Hier werden gerade Bugs beim Aufsammeln von Gegenständen notiert.



SCHLAGFERTIG Anders als im Vorgänger kontrolliert man nun eine Heldenparty. Die KI-Kollegen agieren derzeit aber nicht immer so, wie man es sich wünscht.

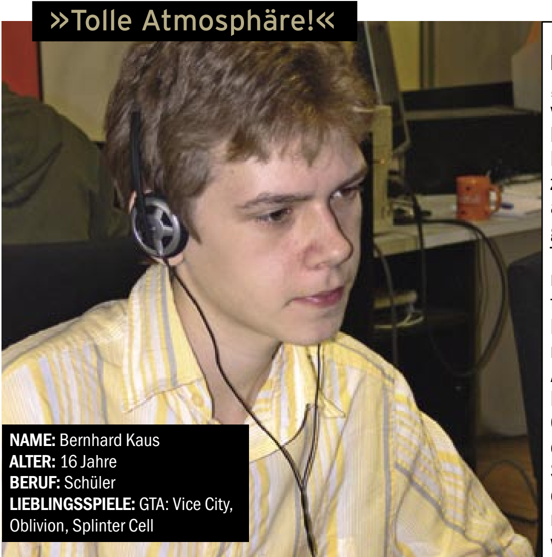
»Etwas zu komplex.«



NAME: Thomas Michael
ALTER: 24 Jahre
BERUF: Student der Ingenieurinformatik
LIEBLINGSSPIELE: Hitman, Need for Speed Most Wanted

THOMAS: „Obwohl ich kein großer Rollenspielfan bin, hat mich das Spiel richtig in den Bann gezogen! Gerade die gute Geschichte und das gelungene Tutorial erleichterten mir den Einstieg. Aber für einen Gelegenheitsrollenspieler wie mich geht es dann doch zu sehr ins Detail, es überfordert Einsteiger ein wenig."

»Tolle Atmosphäre!«



NAME: Bernhard Kaus
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: GTA: Vice City, Oblivion, Splinter Cell

BERNHARD: „Bei so einem vielfältigen Spiel bleibt eine gewisse Eingewöhnungszeit natürlich nicht aus. Zum Glück gibt es das clevere Tutorial! Schade nur, dass die Wegfindung meiner Party-Mitglieder noch gelegentliche Aussetzer hat. Doch von der Geschichte und den englischen Synchronsprechern war ich direkt begeistert. Ich würd's kaufen!"

»Erwartungen übertroffen!«



NAME: Torsten Fünkner
ALTER: 32 Jahre
BERUF: Beamter (mittlerer Dienst)
LIEBLINGSSPIELE: Baldur's Gate, DSA-Reihe, Raven Shield

TORSTEN: „Die spannende Handlung geht zügig los und ist dank gesprochener Dialoge und Zwischensequenzen auch sehr schön in Szene gesetzt. Dabei gefällt mir, dass ich ständig Entscheidungsfreiheit habe und meinen Charakter dank des **D&D**-Regelwerks detailreich ausdefinieren kann. So wächst mir mein Held richtig ans Herz!"

de mitmacht. Bereits hier darf man so gut oder böse sein, wie man möchte: In Dialogen bieten sich stets mehrere Antwortmöglichkeiten und sogar die Einsteigerquests erlauben mehrere Lösungsvarianten. Stephan als **Neverwinter Nights**-Veteran ist begeistert: „Egal ob nun gut oder böse – hier kann ich Sachen anstellen, die ich so im wirklichen Leben niemals tun würde. Einfach herrlich!"

Gegen 11:00 Uhr beendet Torsten das Tutorial – und erlebt sogleich einen Programmabsturz. Es ist der erste von insgesamt drei Abstürzen – das ist bei einer noch unfertigen Beta-Version ein guter Schnitt! Torsten nutzt den kurzen Frustmoment, um mit Felix einige seiner Erkenntnisse zu teilen: „Der Schattenwurf ist richtig geil, man erkennt selbst die einzelnen Finger der Spielfiguren!" Weniger begeistert zeigt er sich vom Aufhellen von Interaktionsobjekten und Figuren, sobald man mit dem Cursor darauf zeigt – der Effekt ist viel zu grell. Auch wünscht er sich noch mehr Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung. „Warum gibt es Boote, wenn ich sie nicht benutzen kann?", stellt er schmunzelnd fest. Trotzdem ist er zufrieden: „Grafik, Dialoge und die englischen Synchronsprecher sind einfach top, da gibt's nix!"

Das Ende des Tutorials leitet eine Zwischensequenz und damit die Hauptstory der Einzelspielerkampagne ein. Der erste Absturz hat munter gemacht: Felix erinnert die Gruppe daran, von Zeit zu Zeit das Spiel abzuspeichern. Nur wenige Sekunden später meldet sich ein besorgter Normen zu Wort: „Ich glaub, bei mir ist es eben abgestürzt." Fabian hebt ebenfalls den Finger: „Bei mir auch." Wie sich herausstellt, ist das Spiel nicht abgeschmiert – der Speichervorgang ist einfach nur quälend lang! Während der Spielstand angelegt wird, blendet das Programm nur sehr langsam das Menüfenster aus – erst wenn es völlig transparent geworden ist, geht es weiter. Das ist ungewöhnlich und kommt bei unseren Testern nicht gut an.

Mit vollem Mund

Gegen Mittag genehmigen sich unsere Teilnehmer und Redakteure eine kleine Pizzapause und nutzen das Beisammensein natürlich, um über das Spiel zu debattieren. Hier einige der Gesprächsfetzen, um Ihnen einen Eindruck zu verschaffen:

„Wie soll das gegen **Gothic 3** bestehen?" – „Ich glaube, das ist eher was für **D&D**-Fans."

„Also die Fackel leuchtet bei mir nicht!" – „Es gibt eine Fackel?"

„Auf all die Zahlen und Regeln achte ich eigentlich nicht – man kann doch einfach so drauflosspielen und es macht Spaß!"

Schnell kristallisiert sich heraus, dass die Steuerung einen guten Eindruck hinterlässt: Schon nach kurzer Einarbeitungszeit findet man sich in den Menüs zurecht. In Kämpfen wird ausgiebig die Pausenfunktion genutzt, insbesondere da diese rundenbasiert ablaufen. Normen äußert sich: „Ich stehe nicht so auf Runden-Kampf, mir ist ein Echtzeit-System lieber. Doch wer gerne taktiert, ist hier bestens aufgehoben."



DETAILREICH Gerade die Charaktere und Gegner besitzen ein gelungenes Design, das sehr gut zu einem **Dungeons & Dragons**-Spiel passt.

»Herrlich! Einfach fesselnd!«



NAME: Stephan Branda
ALTER: 25 Jahre
BERUF: Steuerfachangestellter
LIEBLINGSSPIELE: Company of Heroes, Gothic 2, Oblivion, Hitman

STEPHAN: „Der Grafikstil passt wunderbar in die **Forgotten Realms**-Thematik und ist nicht so comichaft wie in **WoW.** Außerdem ist der Sound richtig gut gelungen! Ich wünsche mir allerdings eine Vergleichsansicht für Ausrüstungsgegenstände."



ALTERNATE™







Gothic 3

JoWooD empfiehlt NVIDIA Grafikprozessoren für Gothic 3.

Eine starke Grafikkarte läßt Dich nie im Stich!

Mit Grafikprozessoren der NVIDIA GeForce 7 Serie erleben Sie ruckelfreies, realistisches Gaming bei hohen Auflösungen auch bei den neuesten PC-Games, wie z. B. Gothic 3 von JoWooD Productions.

www.nvidia.de

PCIe Grafikkarte

ASUS EN7300GT/SIL/HTD

Einsteiger-Grafikkarte mit passiver Kühlung für einen absolut geräuschlosen Betrieb.

- NVIDIA® GeForce™ 7300 GT Grafikchip
- 256 MB DDR2-RAM (128 Bit)
- 400 MHz Chiptakt
- 800 MHz Speichertakt
- 8 Pixel-Pipelines
- VGA, DVI, TV-Out

88,-

PCIe Grafikkarte

ASUS EN7600GT/2DHT

3D-Karte mit überzeugender Performance und beeindruckender Videodarstellung

- NVIDIA® GeForce™ 7600 GT Grafikchip
- 256 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 560 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- 12 Pixel-Pipelines
- 2x DVI, TV-Out

154,-

PCIe Grafikkarte

ASUS EN7900GS/2DHT

High-End Grafikkarte, die überragende Gaming-Performance garantiert

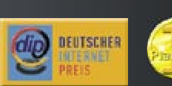
- NVIDIA® GeForce™ 7900 GS Grafikchip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 450 MHz Chiptakt
- 1.320 MHz Speichertakt
- 20 Pixel-Pipelines
- 2x DVI, TV-Out

199,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,12 / Minute

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 194-195











24 Stunden Bestellhotline:



WWW.ALTERNATE.DE

EIN TAG IM BÜRO Unsere Sneak Peek findet traditionell an einem Samstag statt, da nur so die nötige Ruhe in unserem Gamelab herrscht. PC-Games-Redakteur Oliver Haake ließ den Tag mit einer Führung ausklingen.

Im Gegensatz zum Vorgänger kontrolliert man nun eine ganze Party, ähnlich wie in **KotOR**. Generell findet das Konzept Zustimmung, allerdings merkt Thomas an: „Die KI der Begleiter ist schon noch etwas fehlerhaft – gelegentlich greifen sie nicht in Kämpfe ein oder verheddern sich in der Spielumgebung. Da sollten die Entwickler unbedingt was tun!“

Zufrieden zeigt man sich hingegen bezüglich Atmosphäre, Grafik und Sound: Zwar wünschen sich manche noch hochauflösendere Texturen oder abwechslungsreichere Musik, doch ein Wort nennen alle sechs unserer Teilnehmer: stimmig. Ebenso gut schneidet die Story ab. Torstens Meinung: „Für mich steht die Geschichte ganz klar im Vordergrund.“ Fabian merkt an, dass die Atmosphäre noch an Qualität gewinnt: „Der erste Dungeon und der Sumpf gefallen mir viel besser als das Dorf am Anfang!“

Zukunftspläne

So interessant die Erfahrungen mit dem Einzelspielermodus auch sind, hat **Neverwinter Nights 2** deutlich mehr zu bieten: etwa in der Kampagne zum Burgherr aufzusteigen, NPCs anzuheuern und sich sogar gegen angreifende Heere zu behaupten. Das klingt toll, allerdings lässt uns erst die Testversion richtig tief in das Spiel abtauchen. Nicht zu vergessen der vom Vorgänger extrem beliebte und stark verbesserte Editor, der die Community bis heute fasziniert, sowie der Multiplayer-Modus – beides hätten wir gerne mit unseren Teilnehmern ausprobiert, aber aufgrund der uns vorliegenden Beta-Version konnten wir diese Features nicht innerhalb der Sneak Peek antesten. (fs)

»Besser als der Vorgänger!«



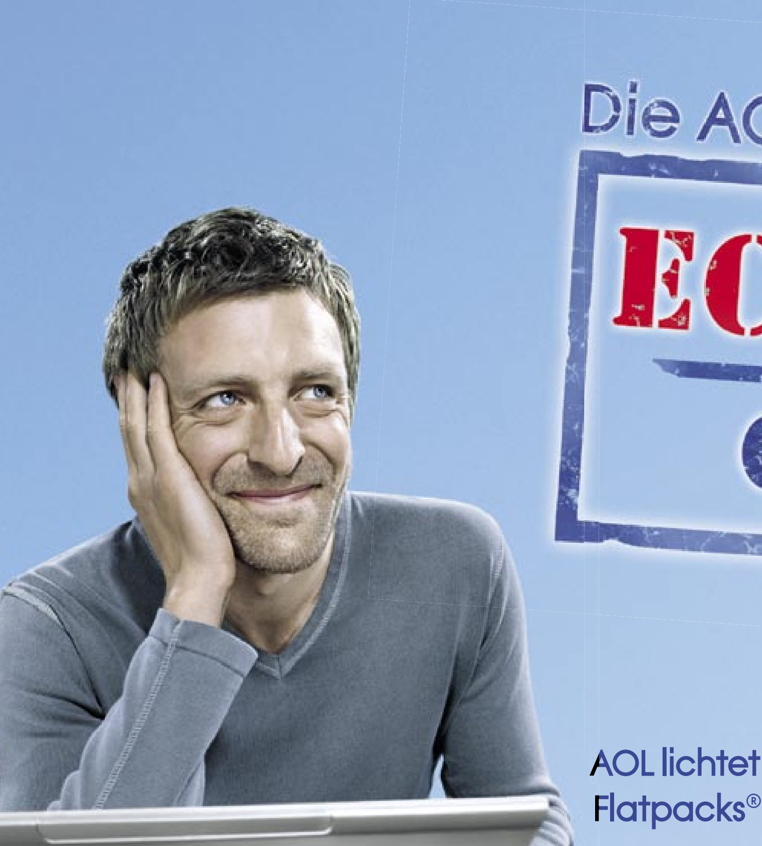
NAME: Fabian Held
ALTER: 21 Jahre
BERUF: Informatikstudent
LIEBLINGSSPIELE: GTA: San Andreas, F.E.A.R., Company of Heroes

FABIAN: Den Vorgänger fand ich nur unnötig kompliziert, langatmig und schwer. **Neverwinter Nights 2** ist da in jeder Hinsicht besser! Eigentlich bevorzuge ich direkte Kampfsysteme, doch Teil 2 ist sogar mir actionreich genug. Und obwohl einige Bodentexturen und Außenareale noch etwas Feinschliff vertragen könnten, gefällt mir die Grafik: Alles ergibt sich zu einem schönen, stimmigen Gesamtbild.



STILECHT Pausierbare Kämpfe und das Vorbereiten von Zaubern sind typisch für ein **D&D**-Rollenspiel. Trotzdem sind die Kämpfe temporeich und spannend.





AOL lichtet den Tarifdschungel: Mit den individuellen AOL DSL Flatpacks® ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten!

AOL DSL Flatpack® · SURF ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)	19,99 €
AOL DSL Flatrate	4,99 €
Echtpreis mtl.:	**24,98 €**

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen



AOL DSL Flatpack® · SURF & PHONE ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)	19,99 €
AOL DSL Flatrate	4,99 €
AOL Phone Flatrate	9,99 €
Echtpreis mtl.:	**34,97 €**

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen
- AOL Phone Flatrate 1 Monat gratis (darin enthalten sind Telefonate in das deutsche Festnetz ohne Sonderrufnummern)



AOL DSL Flatpack® · SURF & PHONE *HIGHSPEED* ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)	34,99 €
AOL DSL Flatrate	4,99 €
AOL Phone Flatrate	9,99 €
Echtpreis mtl.:	**49,97 €**

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- WLAN-Router mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes Highspeed-Surfen
- kabellos surfen im ganzen Haus
- zukunftsfähig für TV über das Internet (IPTV)
- AOL Phone Flatrate 1 Monat gratis (darin enthalten sind Telefonate in das deutsche Festnetz ohne Sonderrufnummern)



Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht ein Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder **01805-52 20** (12 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell

STIFTUNG WARENTEST GUT AOL hat das bundesweit günstigste Angebot unter den Guten. test 5/2006 www.test.de









Die Siedler 6



Blue Byte zielt mit realistisch-knuffigen Städten in einem mittelalterlichen Epos auf die Referenz und schraubt den Wuselfaktor in ungeahnte Höhen.

Anno 2006, irgendwo in Düsseldorf: trotz des nahenden Redaktionsschlusses sind alle anwesenden Redakteure voller Euphorie und erwarten mit Spannung das neueste Blue-Byte-Projekt. Produzent Benedikt Grindel ist die Anspannung, aber auch der Stolz ins Gesicht geschrieben, als er ankündigt, worauf Aufbau-Strategen gewartet haben: **Die Siedler 6**. Also dann – 2007 wird wuselig!

Während sich die **Siedler** seit dem grandiosen und kürzlich neu aufgelegten zweiten Teil immer mehr in Richtung Echtzeit-Strategiespiel entwickelten, drängt es die Entwickler nun zurück zu den Wurzeln – zur Freude der großen Fangemeinde.

Die neue Dorfjugend

Kern des Spiels ist es, so Benedikt Grindel, „in einem mittelalterlichen Szenario authentische und natürlich wuselige Städte aufzubauen“. Nachdem der Beamer den Trailer projiziert hat, startet „Bürgermeister“ Grindel ein Probespiel – schnell wird klar, dass hier womöglich ein neues Genre-Juwel anrollt.

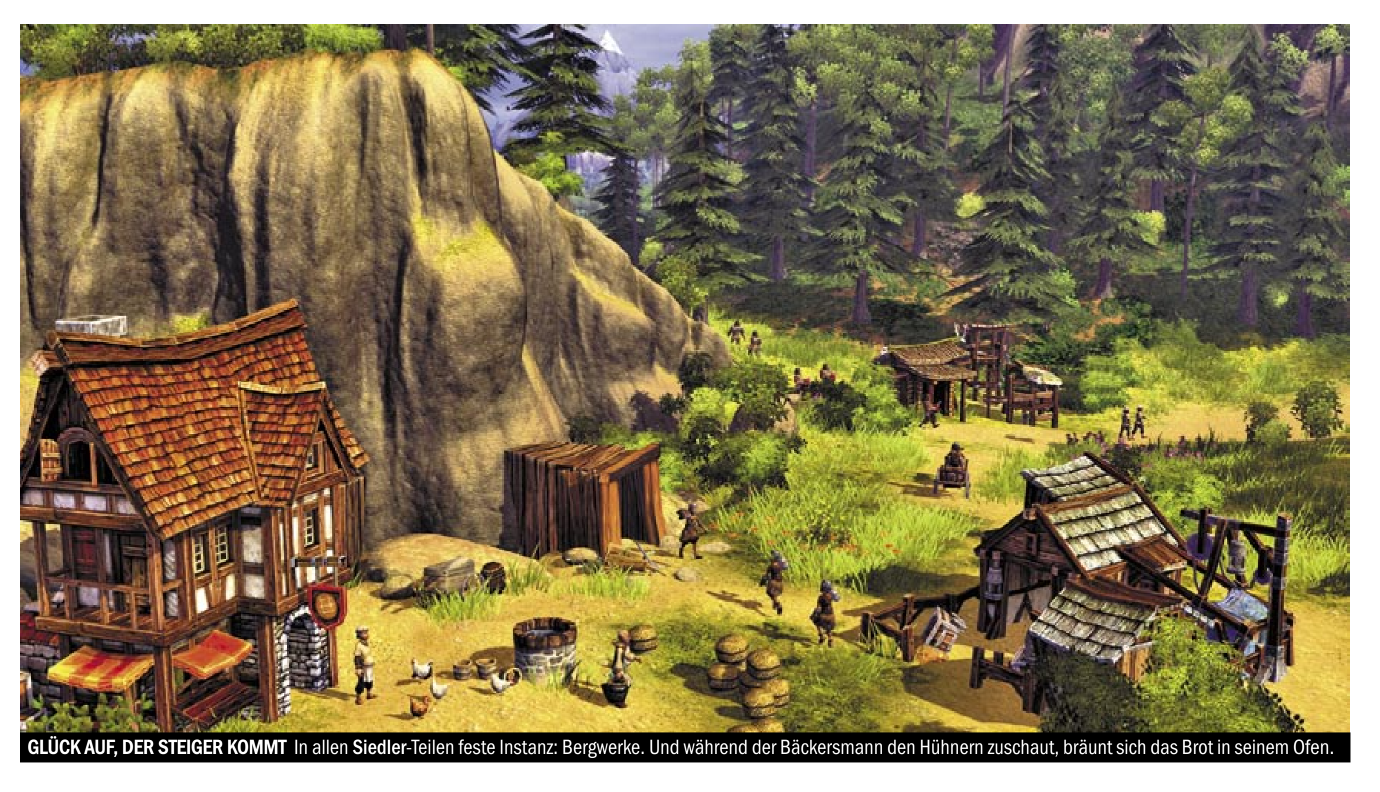
Wie bei der **Siedler**-Serie und anderen Aufbau-Strategiespielen üblich, beginnen wir mit dem Errichten einer Holzfällerhütte. Was passiert? Aus dem Hauptgebäude kommt nicht etwa ein Konstrukteur, sondern der Holzfäller selbst, der mit Baumaterial auf dem Rücken vor Ort sein Haus konstruiert und sich dann munter ans Fällen weiterer Bäume macht. Sobald der gute Mann ein paar hat, bringt er sie – Trommelwirbel! – selbst ins Lagerhaus.

Ein Leben als Siedler

Die Zeiten der Träger, wie man sie aus **Die Siedler 3** kannte, oder des Wegesystems aus Teil 2, sind vorbei. Stattdessen kümmert sich jeder Siedler selbst um seinen Tagesablauf, um Logistik und Aufgaben.

Doch die Holzfäller, Apotheker und Priester sind nicht nur zur Warenerzeugung da. Sie haben ein eigenes Leben, schlafen in ihrer Arbeitsstätte, holen sich Nahrung aus dem Lager der Stadt und verlangen nach Unterhaltung ...

So entsteht insgesamt ein komplexes Sozialgefüge. Ähnlich wie in der **Rollercoaster Tycoon**-Reihe sind die Handlungsabläufe für den Spieler jederzeit einsehbar – so lässt sich nicht nur erkennen, was in der Stadt im Argen liegt, Ihre Bewohner gewinnen dadurch an Persönlichkeit und Authentizität. „Unser Ziel ist eine Welt, in die der Spieler wirklich komplett eintauchen möchte“, erklärt Benedikt Grindel.



GLÜCK AUF, DER STEIGER KOMMT In allen Siedler-Teilen feste Instanz: Bergwerke. Und während der Bäckersmann den Hühnern zuschaut, bräunt sich das Brot in seinem Ofen.

Zum Wohle der Stadt

Auch das Steuersystem ist differenzierter als das pauschale Drehen an der Steuerschraube wie in **Anno 1701**. Nein, im neuen **Siedler** holen sich die allseits beliebten Steuereintreiber einen Anteil der Verkaufserlöse, die zum Beispiel die Käserei eingefahren hat. Haben Ihre Einwohner aber etwa vor lauter Unterhaltungsmangel nur auf dem Marktplatz gestanden, statt artig Appenzeller und Gouda fürs Pausenbrot einzuholen, drohen entsprechend geringe Steuergewinne.

Folglich kommt es für Sie als Spieler darauf an, eine insgesamt funktionierende Stadt aufzubauen. Davon hängt nicht nur der Kassenstand ab – auch der Militärpart, über den sich die Entwickler weitestgehend ausschweigen, ist von Ihrem städteplanerischen Können abhängig. „Eine gut aufgebaute Stadt wird sich auch besser verteidigen können“, verrät Spieldesigner Andreas Suika. Außerdem sicher: wie der Speckgürtel um die korpulenteren Siedler zieht sich eine Mauer zur Verteidigung um die Stadt. Ähnlich der **Stronghold**-Serie feuern zum Beispiel Bogenschützen von den steinigen Zinnen auf eventuelle Angreifer.

Mach, dass du Land gewinnst

Auch wenn die altehrwürdigen Grenzsteine wieder mitsiedeln, hat das Territorialsystem eine Änderung erfahren. Blue Byte simuliert die Landgüter in historischer Anlehnung an das mittelalterliche Lehnswesen.

Die Spielwelt besteht nun aus Ländereien, in denen zum Beispiel ein entscheidender Steinbruch oder ein üppiger Wald liegt. Um das Jagd- oder Schürfrecht auf diesem Grund zu nutzen, muss Ihr Name im Grundbuch stehen.

Nun wiederum kann es sein, dass die anvisierte Lehe in der Knautschzone eines anderen Dorfes liegt. Schon schicken die Bürger einen Kundschafter, der freundlich fragt, ob man sich nicht vielleicht vom Acker machen könnte. Und zwar bitte ein bisschen plötzlich!

> Die Spielwelt besteht nun aus Ländereien, in denen zum Beispiel ein entscheidender Steinbruch oder ein üppiger Wald liegt.

Sie haben die Wahl, den Kundschafter abzuweisen, sein Gesuch anzunehmen oder für Ihr Anliegen ein Entgelt zu entrichten. Ähnlich wie in **Anno 1701** sind Ihre Handlungen letztlich maßgeblich für die Stimmung der anderen Parteien. Da jedes Dorf abhängig von seiner Größe und Beschaffenheit ein eigenes Ziel verfolgt, verhalten sich die einzelnen Städte unterschiedlich aggressiv oder kooperativ.

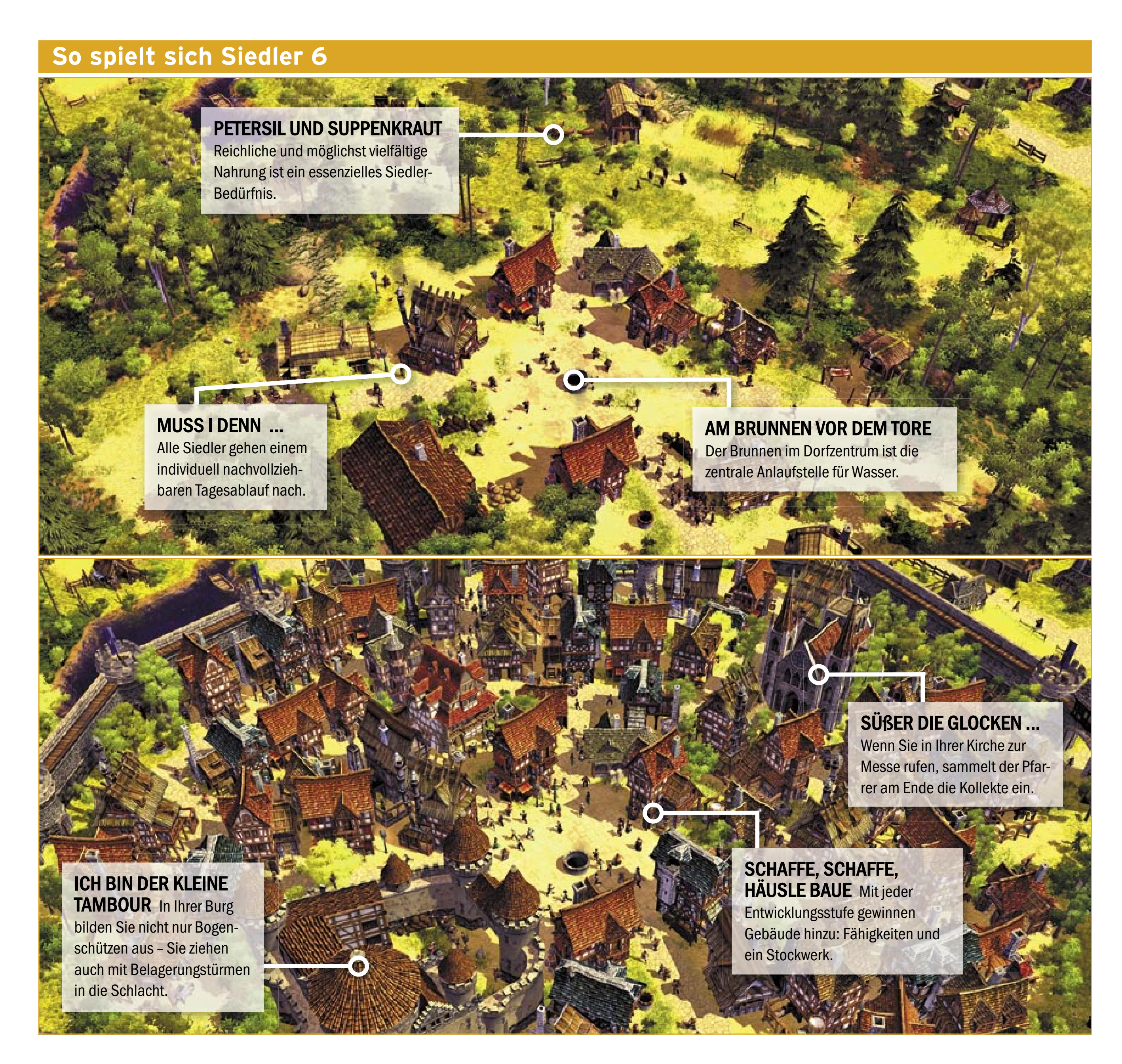
Ambitionierte Innovationen, die **Black & White** in Teilen erfüllen konnte, haben sich die Entwickler ins Pflichtenheft geschrieben: Dazu gehört eine organische, in sich komplett stimmige Welt

WIR JÄGER LASSEN SCHALLEN

Der Waidmann zaubert Ihren Siedlern leckeres Essen auf den Tisch. Doch Vorsicht: Eine zu intensive Jagd gefährdet den Wildbestand.



So spielt sich Siedler 6



mit sofortigem Feedback auf die aktiven Handlungen des Spielers. Dadurch entsteht ein inniger Bezug zur eigenen Stadt.

Neu verpackt: Aufbau

Teil des Konzeptes ist auch, den quadratischen Rasterstädten den Garaus zu machen. Blue Byte hat sich zum Ziel gesetzt, die Aufbau-Strategen nicht mehr zu spalten in Schönbauer und jene Architekten, denen Effizienz über alles geht.

Eine große, funktionierende Stadt soll gleichzeitig ansehnlich und organisch lebendig wirken. Auch der Straßenbau erscheint natürlicher als die vergleichsweise starre Wegekonstruktion in **Anno 1701**. Etwas Kopfzerbrechen bereitet uns aber die Frage, ob auch aus weiten, spielbaren Entfernungen Häuser und Figuren markant genug sind, um nicht für Verwirrung zu sorgen.

Blue Byte will hierfür einerseits einheitliche Farbcodes für die Gebäudetypen implementieren, andererseits bekommen die Siedler verschiedene Körperbau- und Kleidungsvarianten mit auf den Weg. Hier sollten sich die Entwickler aber noch ins Zeug legen, um den Eindruck einer heterogenen Bevölkerung zu erzeugen. Schließlich wäre es schon etwas merkwürdig, beim Siedeln nur drei Archetypen Bäcker durch die Straßen einer großen Stadt wandern zu sehen!

> Sind sich Siedlerweibchen und -männchen sympathisch, kommen sie ins Gespräch, gehen dann gemeinsam nach Hause und ...

Neu gemacht: Umbau

Übrigens: Während Ihre Siedlung in die Breite geht, führt für die innen liegenden Behausungen der Weg nach oben. Jedes Gebäude gibt es in drei Ausbaustufen, wobei jeweils eine neue Etage hinzukommt und der Bewohner effizienter wirtschaftet.

Der eingangs erwähnte Holzfäller nimmt sich statt der Kiepe erst einen praktischen Handkarren und schließlich einen drolligen Esel, um mehr und schneller Holz ins Lager zu bringen.

Ihnen als treuer **Siedler**-Fan ist der Blutdruck bereits bedrohlich angestiegen? Dann sollten Sie sicherheitshalber einen Kamillentee bereitstellen, ehe Sie weiterlesen. Denn eine weitere Revolution findet im **Siedler**-Universum statt: es gibt Frauen.

Neu dabei: Vorbau

Die holde Weiblichkeit bringen Sie mit der Ausrichtung eines Festes zum Dorfplatz. Dann wird es Nacht und alle Arbeit ruht, während deftige Musik erklingt. Sind sich Siedlerweibchen und -männchen sympathisch, kommen Sie ins Gespräch, schwingen eine flotte Sohle, gehen dann nach Hause und ... leben fortan miteinander.



- Das Dolby®-zertifizierte 5.1-Headset weiß sowohl an HiFi-Anlage und DVD-Player als auch an PC oder Spielekonsole, wie z. B. Xbox® 360 (Xbox® Live kompatibel) und PlayStation® 2 zu überzeugen.
- Acht Lautsprecher, die Audio Control Box und der Subwoofer mit Vibration sorgen zusammen mit dem integrierten Dolby® Digital Decoder für einen satten, klaren Klang.
- Mit der integrierten Kabelfernbedienung kann für jeden Kanal die Lautstärke individuell geregelt werden und mit den beiliegenden Adapter- und Verlängerungskabeln sind Anschlussmöglichkeiten für alle analogen und digitalen Audioquellen gewährleistet.
- Einstellbare, gepolsterte Ohrmuscheln und Kopfbügel bieten einen anhaltenden Tragekomfort.

X-TATIC 5.1

DOLBY DIGITAL

WHEN YOUR XBOX SOUND GETS REAL







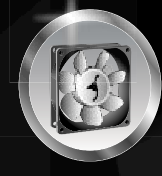



STORAGE SOLUTIONS


MULTIMEDIA


POWER SUPPLY


CARDREADER


FANS

www.sharkoon.com



IM FRÜHTAU ZU BERGE Blue Byte verwendet für jeden Beruf verschiedene Physiognomie-Modelle, um die Bevölkerung in glaubwürdiger Vielfalt wuseln zu lassen.

Das sorgt nicht für Kinder, sondern für eine größere Zufriedenheit und Effizienz des Siedlers. Machohaft wollen sich die Entwickler aber nicht geben: so sind auch weibliche Heldenfiguren im Spiel vorgesehen, erläutert Benedikt Grindel. Neben den Militäreinheiten sind die Helden auch die einzigen direkt steuerbaren Siedler. Alle anderen bewegen sich so, wie es die Städteplanung ergibt.

Moment mal! Helden? Direkte Militärkontrolle? Rollenspielelemente? Am Ende gar ein **Siedler-Spellforce**? „Nein", lacht der Produzent, „in die Richtung werden wir sicherlich nicht gehen."

Gut so – denn die hektische Echtzeit-Strategie im fünften Teil **Das Erbe der Könige** ist vielen **Siedler**-Fans bitterer aufgestoßen als der asiatische Reiswein aus **Siedler 3**.

Sagaland

Dennoch war auch der Vorgänger eine wichtige Inspiration, denn, so Andreas Suika, „wir haben gemerkt, dass man durch Helden wunderbar eine Geschichte in einem Aufbau-Strategiespiel erzählen kann".

Details zur Story wollten die Entwickler aber auch nach unserem Einsatz aller in **Anno 1701** gelernten Geheimloge-Tricks nicht rausrücken. Nur soviel: Sie spielt in einer Mittelalterwelt und in mehreren Vegetationszonen – wir tippen neben dem typischen Kontinentalklima auf Wüste oder Eislandschaft.

Die Helden indes treiben nicht nur die Erzählung voran, sie verfügen auch allesamt über Spezialfähigkeiten. Der uns gezeigte Elias etwa ist ein Barde, wie er im Buche steht. So kann er das Bedürfnis der Bewohner nach Unterhaltung kurzfristig stillen, indem er auf dem Marktplatz einen Minnesang schmettert.

Ernten und handeln

Klima und Landschaft haben enormen Einfluss auf das Gameplay in **Siedler 6**. Natürlich erlauben karge Landschaften keine Landwirtschaft, sondern zwingen dazu, Nahrungsmittel einzukaufen. Durch einen dichten, dunklen Wald zu fahren, kann für einen Händler auch recht gefährlich sein. Hohes Gras wiederum hat für Soldaten erheblichen Nutzen. So soll sich die authentische Spielwelt als stimmiges Gesamtwerk erleben lassen und zum Eintauchen einladen. Noch im Pre-Alpha-Stadium, macht **Die Siedler 6** bereits einen prächtigen Eindruck!

CHRISTIAN BURTCHEN



*Nach den jüngsten Verirrungen der **Siedler** zur Echtzeit-Strategie und den Déjà-vu-Erlebnissen im **Anno 1701**-Langzeittest hatte ich schon die Befürchtung, dass aus dem Genre die Luft raus ist. Wird der erzählte Minnesang aber so packend wie versprochen und bekommen die Entwickler Zeit, dafür zu sorgen, dass sich die Figuren in einer lebendigen Stadt auch gut unterscheiden, steht hier ein Meilenstein ins Haus wie einst **Siedler 2**.*

Entwickler: Blue Byte
Anbieter: Ubisoft
Termin: Sommer 2007





BACKE, BACKE ...
Die Grafik der neuen Siedler ist ein Kompromiss aus Realismus und Comic-Stil, wie der Aufbau der Häuser und ihre Dächer zeigen. Bei jedem Haus steht das Arbeitsgerät im Hinterhof.


The way it's meant to be played
NVIDIA


POWERED BY
gamespy


PC
CD


FIRAXIS
GAMES


wissen.de


2K



ACTION PUR Fast könnte man **World in Conflict** für ein Action-Spiel halten – das hohe Tempo und die fetten Explosionen sind ungewöhnlich für solch ein Strategiespiel.

SPEKTAKULÄR Das weitläufige Terrain lässt sich auch stark herausgezoomt betrachten. Selbst die Wolken am Himmel fügen sich nahtlos in den realistischen Look ein.



HÄUSERKAMPF Amerikanische Kleinstädte bilden den Kriegsschauplatz, die Umgebungen sind frei zerstörbar. Sinnvoll, um etwa Infanterie die Deckung zu rauben!

World in Conflict

Nie zuvor hat ein Strategiespiel derart kompromisslos nach der Mehrspieler-Krone gestrebt. Erreichen die Ground-Control-Macher ihr hochgestecktes Ziel?

Den Zweiten Weltkrieg haben Freizeit-Strategen häufig nachgespielt. Deshalb geht Massive Entertainment einen Schritt weiter – und entfesselt in **World in Conflict** eine dritte weltweite Auseinandersetzung. Als Hintergrund dient der Kalte Krieg: In einem „Was wäre wenn"-Szenario gehen die USA und die Sowjetunion gegen Ende der Achtzigerjahre aufeinander los.

Gedankenspiele

Bislang konnten wir lediglich den Mehrspielermodus von **World in Conflict** ausprobieren, doch das ist okay – immerhin bildet er das Herzstück dieses Strategietitels, den die Entwickler von **Ground Control** derzeit in Schweden kreieren.

Die Idee hinter dem Spiel ist simpel: Aus Sicht der Entwickler braucht ein Strategiespiel heutzutage viel zu lange, um in die Gänge zu kommen. Besonders die letzten entscheidenden fünf Minuten einer Mission seien doch der spaßigste Teil – und auf den konzentriere man sich, so Massive. Kein Basisbau, kein Ressourcenmanagement im klassischen Sinn, stattdessen soll man sich gleich auf die Action und das Erobern strategischer Punkte stürzen. Zum Einsatz kommt durchweg realistisches Kriegsgerät, wie es 1989 tatsächlich verfügbar war – Teslaspulen und Chronosphären wie in **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** suchen Sie hier vergeblich.

Eine Frage der Rolle

Mehrspielerpartien bieten Platz für bis zu 16 Spieler pro Karte. Dabei kann jeder Teilnehmer eine von vier Rollen und somit die Kontrolle über einen von vier Einheitentypen übernehmen, nämlich Infanterie, schwere Fahrzeuge, Luftwaffe und Versorgungseinheiten. Diese Rollen können jederzeit auch während einer Partie gewechselt werden, eine Taktik lässt sich so in Sekundenbruchteilen umkippen. Siegreich ist das Team, das gute Kommunikation betreibt und sich untereinander abstimmt – kein Wunder, dass die Entwickler ihr Spiel mit Mehrspieler-Shootern wie **Battlefield** oder **Counter-Strike** vergleichen. **World in Conflict** bietet eingebauten Voice-over-IP- sowie Text-Chat und unterstützt wie schon **Ground Control** das Matchmaking-System **Mass Gate**. So soll sichergestellt sein, dass nur Spieler mit vergleichbarem Können aufeinandertreffen und Erfahrene nicht die Einsteiger überrennen.

Leicht wie ein Shooter

Der Vergleich mit **Battlefield** hält auch bei näherer Betrachtung stand, wenn es etwa um die Bedienung und Zugänglichkeit geht. So hat man die Steuerung bewusst einfach gehalten, Sie scrollen sogar mit den „WASD"-Tasten. Mehr als das und ein paar Mausklicks sind nicht nötig, um Armeen in die optisch brillanten Schlachten zu schicken. Die Kämpfe sind dank der Wettereinflüsse und zerstörbarer Umgebungen so effektreich und dynamisch, dass man sich zeitweise in einem Actionspiel wähnt.

Maximal eine Minute soll zwischen dem Aufrufen des Spiels und dem Beginn einer Mehrspielerpartie verstreichen – wer will, kann sogar jederzeit in ein bereits laufendes Match einsteigen!

Neben umfangreichen Gilden- und Clan-Support sind auch Tools und Editoren für Mods geplant. Für Mehrspielerfans ist **World in Conflict** ein ganz heißer Tipp – hoffentlich gilt das auch für den Einzelspielermodus!

FELIX SCHÜTZ



*Seit der Games Convention bin ich davon überzeugt, dass **World in Conflict** einer dieser seltenen Titel werden könnte, den man noch in fünf Jahren auf jeder LAN-Party spielt. Denn die Grafik ist top, die Steuerung durchdacht und das Tempo angenehm hoch. Eine spannende Solokampagne wäre die Krönung!*

Entwickler: Massive Entertainment
Anbieter: Vivendi
Termin: 2007



◄ **ROLLENSPIEL** In Mehrspielerpartien kümmert man sich um einen von vier Truppentypen. Ob und wie dieses interessante Konzept im Einzelspielermodus Verwendung findet, steht noch nicht fest.

ATOMSCHLAG ► Der aufsteigende Atompilz verdeckt minutenlang die Sicht – die vielleicht realistischste Explosion der Spielegeschichte sieht umwerfend aus.

GRAFIKTRICKS Wasserspiegelungen und gewaltige Explosionen, dazu hochdetailierte Einheiten und enorme Weitsicht – optisch ist das Spiel ein Kracher.

Vier Gründe für einen Mehrspielerhit

World in Conflict hat das Zeug, im Mehrspielerbereich einen ähnlichen Status zu erreichen wie Counter-Strike und Battlefield unter den Shootern.

1) Unkomplizierte Steuerung
Einsteiger finden sich schnell zurecht: Nur wenige Tasten und eine Maus genügen, ein Handbuch ist kaum nötig.

2) Nonstop-Action
Flugzeuge setzen Einheiten direkt auf dem Schlachtfeld ab, es gibt daher weder Basisbau noch Ressourcen. Das Tempo ist hoch, obendrein kann man jederzeit in laufende Matches einsteigen.

3) Im Team zum Sieg
Die Rollenverteilung fördert effektives Gruppenspiel, der Voice-Chat erlaubt schnelle Taktikwechsel. Dank **Mass Gate** ideal fürs schnelle Match in der Mittagspause, aber auch prima für Profi-Clans.

4) Klug gewähltes Szenario
Ein realistischer Fuhrpark – und die Einheiten von 1989 sind in Spielen noch relativ unverbraucht.

BRIEFING Im Helikopter erklärt uns Joanna Torres unseren nächsten Einsatz. Zeit für aufwendige Planung bleibt nicht.

TEAMWORK Die Erstürmung eines Raumes sollte gut überlegt sein. Das Gelingen hängt vom richtigen Timing ab.

SHOOT-OUT Im Kasino wird es hektisch, die Terroristen sind in der Überzahl. Wir geben unserem Team Feuerschutz.

RETTUNG Mehrere schwer bewaffnete Gangster bedrohen ein paar Geiseln. Wir sind aber schon in Stellung gegangen.

Rainbow Six



Vegas | Als Terroristen in die beliebteste Zockerstadt der Welt einfallen, stellt sich ihnen nur ein einziges Team entgegen: die Spezialeinheit Rainbow Six.

Für die neuen Mitglieder des frisch gegründeten **Rainbow Six**-Teams bleibt keine Zeit zum Luftholen. Kaum hat sich die neue Mannschaft formiert, wird sie auch schon nach Las Vegas geschickt. Terroristen unter der Führung von Irena Morales bedrohen die Stadt. Noch während des Anfluges geht alles Schlag auf Schlag. Der Helikopter der Rainbows wird beschossen, in der Stadt gehen Bomben hoch. Las Vegas versinkt im Chaos und nur die Rainbows sind vor Ort, sich der Bedrohung zu stellen. In der Rolle des Anführers und Aufklärungsexperten Logan Keller liegt es jetzt an Ihnen, aus Las Vegas wieder ein friedliches Spielerparadies zu machen. Dabei unterstützen Sie zwei weitere Spezialisten: Michael Walter ist Fachmann für Sprengungen und schwere Waffen, der athletische Jung Park ist ein hervorragender Scharfschütze und Elektronikexperte. Domingo „Ding“ Chavez, bekanntester Gruppenführer der früheren **Rainbow Six**-Teile ist nicht mehr aktiv dabei.

24 Stunden Terror

Der mittlerweile fünfte Teil der **Rainbow Six**-Reihe soll erfrischend anders werden: Anstatt wie in den bisherigen Teilen Missionen auf der ganzen Welt zu erfüllen, finden die Abenteuer in **Rainbow Six: Vegas** an einem einzigen Ort statt. Raten Sie mal wo? Außerdem hat das Team nur einen Tag Zeit, der Bedrohung Herr zu werden. Inspirationen haben sich die Entwickler von der Fernsehserie **24** geholt. Ähnlich spannend soll auch **Rainbow Six: Vegas** werden: Die Missionen sind eng miteinander verknüpft, Zeit für langatmige Zwischensequenzen und Planungsphasen gibt es nicht. Ihre Kollegin Joanna Torres versorgt Sie während des Helikopteranfluges auf Ihr Einsatzziel mit den wichtigsten Details oder meldet sich sogar während hitziger Gefechte. Zudem blendet sie zum Beispiel Fernsehübertragungen ein, die Ihnen wichtige Anhaltspunkte liefern. So erfahren wir, dass im benachbarten Raum eine Geisel in Lebensgefahr schwebt, weil der Fernsehhelikopter das Opfer von außen filmt. Das alles sorgt für eine ungemein spannende Atmosphäre, wir bleiben immer direkt am Geschehen. Um Las Vegas glaubwürdig umzusetzen, haben sich die Level-Designer mächtig ins Zeug gelegt. Spieler sollen die Stadt wiedererkennen, auch wenn die Kasinos nicht die Originalnamen tragen. Den Besitzern war es nämlich nicht recht, ihre Hotels im Zentrum eines Terroranschlages zu sehen. Dennoch sorgen Gebäude wie der nachgebaute Stratosphere Tower für Glaubwürdigkeit. Etwa 70 Prozent des Spiels befinden Sie sich in Innenräumen, schießen sich durch Spielhallen oder schleichen durch Versorgungsgänge. Die restliche Zeit bewegen Sie sich in Außenarealen, in denen Sie sich zum Beispiel an Häuserwänden herunterhangeln. Das Eindringen in Gebäude über die Fenster ist nur eine der neuen taktischen Möglichkeiten, die Ubisoft Montreal den Rainbows spendiert hat.

Aus der Trickkiste

In **Rainbow Six: Vegas** arbeiten und kämpfen Sie nach dem OPA-Prinzip. Das ist nicht etwa ein in Ehre ergrauter Altsoldat, sondern steht für „Observe, Plan, Assault“, also beobachten, planen, zuschlagen. Jede Bewegung sollte gut geplant sein, denn ein Fehltritt kann tödlich enden. Entdecken Sie Terroristen, gilt es, die Szene erst einmal gut zu beobachten. So finden Sie Schwachstellen heraus oder entdecken mögliche Zweitangriffswege, um die Gangster in die



PROBLEM Vor uns liegt eine unübersichtliche Baustelle. Hier einfach loszustürmen wäre ziemlich unklug.

LÖSUNG Mit einem Klick schalten wir die Wärmekamera an und sehen sofort die vorher gut versteckten Terroristen.

Die Rainbows im Detail

Das Sondereinsatzkommando Rainbow Six nutzt hochmoderne Ausrüstung im Kampf gegen den Terror in Las Vegas. Wir zeigen Ihnen, welche.



Elektronik
Funkgerät und Videoübertragung sind das Herz der Kommunikation. Nachtsichtgerät und Wärmesensor verraten die Position von schwer zu entdeckenden Gegnern.

Hauptwaffe
Das Waffenarsenal der Rainbows ist groß und umfasst alle Arten von Feuerwaffen. So tragen sie meist leichte MGs wie MP5, P90, MP9 oder die kleine MAC11. Viele der Waffen lassen sich mit Schalldämpfern ausrüsten, um Feinde unbemerkt auszuschalten.

Zweitwaffe
Die zweite Waffe des Kämpfers ist, je nach Situation ein schweres MG wie die Steyr Aug A3 oder ein G36C. Fürs Grobe gibt's Schrotflinten wie die SPAS12, Sniper greifen zu Scharfschützengewehren.

Werkzeuge
Am Gürtel hängen Snake Cam und Seil, dazu kommen Splitter-, Rauch-, und Blendgranaten.

Pistole
Im Notfall greift die Spezialeinheit auch mal zur Handfeuerwaffe: USP40, 92FS, Gock18 und Desert Eagle sorgen für Durchschlag. Sogar ein Revolver befindet sich im Arsenal von Rainbow Six, der Taurus Raging Bull, im Nahkampf eine tödliche Waffe.

Schutzausstattung
Kevlarweste, Knieschoner, Militärstiefel: Ein Rainbow zieht immer gut verpackt in den Kampf. Der beste Schutz ist aber seine Schnelligkeit.

TAKTIK-SHOOTER: RAINBOW SIX: VEGAS | AKTUELL

1 BEOBACHTEN Wir haben uns am Gebäude abgeseilt und checken die Lage. Damit wir nicht entdeckt werden, hängen wir kopfüber.

2 ABLENKEN Ein Teammitglied stürmt auf unseren Befehl hin durch die Tür und nimmt den vorher von uns markierten Terroristen ins Visier. Die Ablenkung ist perfekt, wir machen uns zum Sturm bereit.

3 ZUGREIFEN Nach einer kurzen Drehung eröffnen wir ebenfalls das Feuer. Den Gangstern bleibt keine Chance.

AUFRÄUMER Splittergranaten eignen sich in den engen Kasinos besonders bei größeren Gegnergruppen.

IM DUNKELN Oft kämpft sich das Team durch finstere Abschnitte. Mit Nachtsichtgeräten ist das aber kein Problem.

ÜBERSICHT Die einblendbare Karte zeigt Ihr Team und entdeckte Terroristen an. So behalten Sie den Überblick.

Zange zu nehmen. Damit das auch gelingt, gibt der Entwickler Ihnen einige neue Spielzeuge und taktische Möglichkeiten an die Hand. Eine davon ist die Snake Cam, die bereits Kollegen Sam Fisher (**Splinter Cell**) viel Freude bereitet hat. Diese kleine, stabähnliche Kamera schieben Sie einfach unter Türschlitzen hindurch. So sehen Sie sofort, wie viele Gegner sich im nächsten Raum befinden und an welcher Position sie stehen. Ebenfalls neu und ungemein praktisch: Das sogenannte Tagging System, also das Markieren von Gegnern. Damit legen Sie fest, welche Ziele Ihre Kollegen bevorzugt ausschalten werden, sobald Sie den Befehl dazu geben. Die Rainbow-Jungs haben aber noch mehr dazugelernt. Die Einheiten gleiten mithilfe von Seilen an Außenfassaden der Gebäude herab und dringen per Sprung durch geschlossene Fenster ins Gebäude ein. Damit Sie die Terroristen nicht sofort sehen, drehen Sie sich am Seil einfach auf den Kopf, um die Gegner so unentdeckt durch das Fenster zu beobachten. Eine taktische Karte hilft zusätzlich, den Überblick zu behalten. Diese zeigt die Grundrisse des Gebäudes und die Position bereits entdeckter Feinde. Mit einfachen Befehlen schicken Sie Ihre Mitstreiter durch die Levels. So befehlen Sie dem Team, eine Tür aufzusprengen, in Deckung zu gehen oder bestimmte Punkte zu sichern. Dies ist besonders nützlich, um mit Ihrem Team geschickt Hinterhalte zu legen. Die Befehlssteuerung soll dabei sehr eingängig und intuitiv mit wenigen Klicks möglich sein. Das kontextsensitive Zielkreuz zeigt Ihnen die zur Verfügung stehenden Befehle direkt an, etwa wenn Sie auf eine Tür blicken. Um sich besser anschleichen zu können, geben Sie Order, nur zu schießen, wenn Sie entdeckt wurden. Alternativ feuern Ihre Kameraden bei Feindsichtung sofort los, sofern Sie es befehlen.

KI-Knaller

Auf die künstliche Intelligenz haben die Entwickler diesmal besonders großen Wert gelegt. Krankte doch der letzte Teil, **Rainbow Six: Lockdown**, an der schlechten Gegner-KI und der kaum vorhandenen Schläue Ihrer Mitstreiter. Das soll sich im nächsten Spiel ändern, versprechen die Entwickler aus Kanada. Die Terroristen sollen in Gruppen zusammenarbeiten und Deckung suchen. Außerdem werden die Gegner stärker, je weiter Sie sich den Drahtziehern des Terrors nähern. Wenn die Gangster dann auch noch versuchen, Ihre Schritte mit Gegenmanövern zu kontern, bedeutet jede falsche Bewegung den Tod des Einsatzteams. Ihre Mitstreiter sollen auch deutlich schlauer reagieren. Sie wehren sich bei Feindbeschuss oder gehen selbstständig in Deckung,. In bestimmten Situationen reißen Sie sogar Witze oder geben hilfreiche Vorschläge, wie man weiter vorgehen sollte.

Viva Las Vegas!

Grafisch schöpft **Rainbow Six: Vegas** aus den Vollen: Dank **Unreal**-Engine 3 sehen Soldaten und Umgebung nahezu lebensecht aus, die Bewegungen der Kämpfer hat Ubisoft per Motion-Capturing eingefangen. Ragdoll- und Physik-Engine tun ein Übriges. Selten sah der Kampfschauplatz in einem Taktik-Shooter so glaubwürdig aus. (rh)

ROBERT HORN

Ubisoft Montreal befindet sich auf einem guten Weg, der angeknacksten **Rainbow Six**-*Reihe wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Taktische Tiefe und (endlich!) schlaue Gegner sorgen für jede Menge Mittendrin-Gefühl, die Grafik macht Lust auf mehr. Dieses Weihnachten mache ich Urlaub in Las Vegas!*

Entwickler: Ubisoft Montreal
Anbieter: Ubisoft
Termin: 4. Quartal 2006

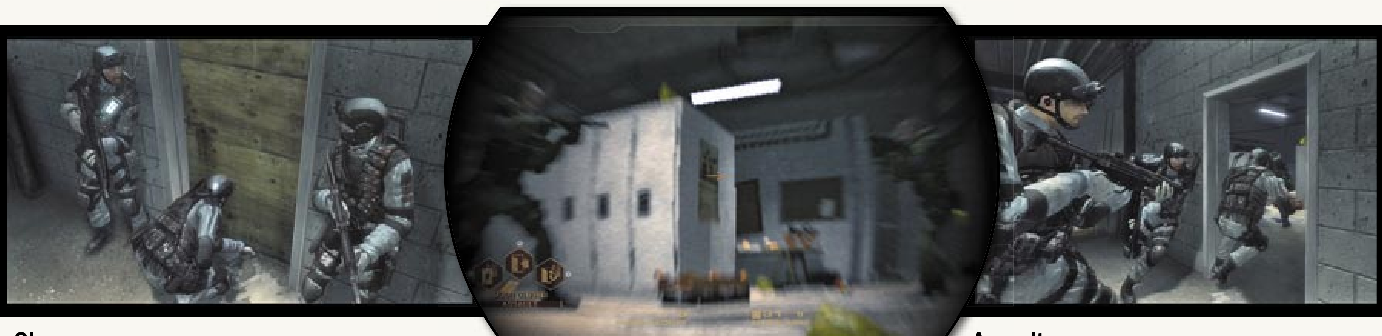
BÖSE BUBEN

Terroristen sind Ihre Widersacher in Rainbow Six: Vegas. Die Gangster werden von Irena Morales angeführt. Was die Terror-Lady allerdings wirklich im Schilde führt, bleibt anfangs im Dunkeln.

LICHTERMEER Strahlendes Neonlicht überall: Die Las-Vegas-Atmosphäre ist den Entwicklern ausgezeichnet gelungen.

OPA im Einsatz

Beobachten, planen, angreifen: Nach diesem Prinzip laufen die Kämpfe in Rainbow Six: Vegas ab. Ein kleines Beispiel:



Observe
Das Team von Rainbow Six hat sich bis zu einer Tür durchgekämpft. Was dahinter liegt, ist schwer zu sagen. Jetzt zu stürmen wäre wahrscheinlich tödlich. Also sichern zwei Männer den Raum, während der dritte die Lage prüft.

Plan
Mit der neuen Snake Cam sieht Anführer Logan Keller genau, was sein Team im nächsten Raum erwartet. Er markiert zwei der Terroristen als Ziele für seine Leute.

Assault
Der Angriff beginnt. Während ein Rainbow die Tür aufstößt, stürmen die anderen beiden den Raum. Sie greifen sofort die vorher markierten Gegner an. Den Terroristen bleibt keine Zeit, sich zu wehren.

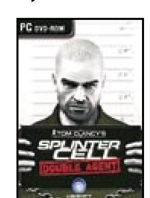


Wer zu spät kommt ...

Einige Spiele haben uns nicht rechtzeitig zum Test erreicht. Sie stehen aber im Laden, während Sie diese Ausgabe lesen. Wir verraten, ob Sie zugreifen sollten.

Splinter Cell: Double Agent** und **Need for Speed Carbon** lagen der Konsolenredaktion zum Test vor. Von **Scarface** spielten wir eine Vorschauversion. Darauf basieren die folgenden Ersteinschätzungen.

Splinter Cell: Double Agent



Zeigte der Vorgänger **Chaos Theory** schon kleine motivationstechnische Abnutzungserscheinungen, scheint mit **Double Agent** wieder alles gut zu werden. Unsere SchwesterzeitschriftPLAYZONE attestiert dem vierten Schleichabenteuer große spielerische Freiheit, eine spannende, von dramatischen Zwischensequenzen getragene Handlung und ein interessantes Vertrauenssystem.

Moment, Vertrauenssystem? Wie der Spieletitel andeutet, ist Sam Fisher als Doppelagent unterwegs. Um der terroristischen Vereinigung John Brown Army (JBA) Herr zu werden, hat ihm die National Security Agency (NSA) eine kriminelle Vergangenheit angedichtet. Fisher, der noch mit dem Verlust seiner Tochter kämpft, kann problemlos den Verbitterten mimen – und wird zum Mitglied der JBA. Das bringt ihn regelmäßig in die Bredouille: Gangsterboss Emile verlangt kaltblütiges Töten als Loyalitätsbeweis, die NSA ist natürlich strikt dagegen – ständig muss der Spieler abwägen, wie weit er gehen kann, ohne dass seine Tarnung auffliegt. Das erzeugt adrenalintreibende Spannung. Ihre Entscheidungen beeinflussen den Spielablauf mehr als im Vorgänger, wo lediglich alternative Levelrouten vorhanden sind. Es gibt sogar unterschiedliche Endsequenzen. Trotzdem wirft das neue Vertrauenssystem nicht die klassische Spielmechanik vom Schleichen und Auflauern über Bord: Auch der vierte Teil macht lautloses Vorgehen in dunkler Umgebung zur Hauptsache, Hightech-Spielzeug wie Restlichtverstärker, Haftkameras und EMP-Granaten inklusive.

Tendenz: Sehr gut
Anbieter: Ubisoft
Termin: 26. Oktober 2006
Preis: Ca. 50 Euro

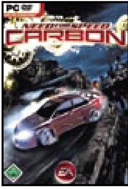


FISHER MAL ANDERS In manchen Situationen trägt Sam Fisher kein Nachtsichtgerät, sondern eine Sonnenbrille. Die lässt sich aufsetzen und verdunkelt die Umgebung.



GRAFIKBOMBAST **Chaos Theory** war dank dem Einsatz fortschrittlicher Shader ein Optikfest. Der Nachfolger setzt einen drauf und schaut noch realistischer aus.

Need for Speed Carbon

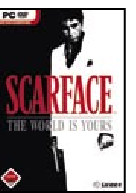


„Need for Speed Carbon verfügt zwar über viele interessante Ideen, schöpft aber deren Potenzial nicht genug aus, um einen wirklich erkennbaren Schritt nach vorn zu machen", urteilt die PLAY ZONE 12/06. Nach dem grandiosen **Underground**- und **Most Wanted**-Vorgängern hat Electronic Arts offenbar Probleme mit dem Need for Innovation. Das Fahrgefühl ist zwar wie gehabt fantastisch, doch mit der Umsetzung neuer Spielinhalte hapert es. Diesmal bilden Sie im Laufe Ihrer Karriere eine Gang, deren Mitglieder unterschiedliche Fertigkeiten aufweisen. Der eine nennt sich Schlepper und bietet Ihnen während der Raserei Windschatten an, aus dem Sie mit Karacho herauskommen. Ein anderer heißt Blocker und rammt auf Ihren Befehl Konkurrenten von der Strecke. Die Scouts hingegen zeigen Ihnen Abkürzungen, von denen es wieder etliche gibt. Das wäre alles schön und gut, sofern es reibungslos funktionierte. Doch erstens ist der Rennerfolg meist unabhängig vom Einsatz Ihrer Crew, und zweitens führen KI-Patzer immer wieder zu Behinderungen oder Unfällen.

Auch neu, aber ungleich besser: die 1-on1-Canyon-Rennen. Hier greift eine interessante Spielmechanik: Als Erstes übernehmen Sie die Rolle des Verfolgers und müssen sich möglichst nah ans Heck Ihres Gegners heften. Je kleiner der Abstand ist, desto mehr Punkte kriegen Sie gutgeschrieben Danach dreht sich der Spieß um: Nun versucht der Kontrahent dicht aufzufahren, Sie sollen ihn abschütteln. Die Punkte, die Sie vorher gewonnen haben, gelten als Limit und verschwinden allmählich, wenn Ihnen der Verfolger zu nahe kommt.

Tendenz: Gut
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 02. November 2006
Preis: Ca. 55 Euro

Scarface



Die Narbe verläuft über die linke Augenbraue hinunter zum Wangenknochen. Sie gehört Tony Montana, dem Star dieser Filmumsetzung. 1980, als Fidel Castro die kubanische Grenze zu Amerika öffnet, kommt Montana nach Miami. Dort sucht er den amerikanischen Traum und findet ihn in pervertierter Form: Vom Flüchtling zum Drogenbaron. Doch nun ist Montana tief gefallen. Hier kommen Sie ins Spiel. Helfen Sie ihm, noch einmal nach der Welt zu greifen.

Scarface hat sich vieles von **GTA** genommen. Es gibt freie Fahrten durch die Stadt, atmosphärisch angefeuert von Liedern aus den 80ern. Es gibt Charaktere, die ausladend gestikulieren und Dinge sagen, wie sie in Spielen selten sind. Es gibt Schießereien, die **Scarface** eine Altersfreigabe ab 18 Jahren einbrachten. Und über allem brodelt die cholerische Persönlichkeit Montanas, bei der sich Drehbuchschreiber David McKenna (**American History X**) um Authentizität bemüht hat. Montanas Überheblichkeit, seine Gier und seine Wut sind intakt geblieben, selbst ohne Al Pacino, dem im Film die Hauptrolle gehört und dessen Stimme sich verändert hat, dunkel und rauchig ist sie geworden. Zum Einsatz kommt ein Herr namens André Sogliuzzo, der jahrelang Pacinos Fahrer war. Zusammen haben sie versucht, den kubanischen Akzent zu perfektionieren. Eine Arbeit, die sich jetzt auszahlt. Glücklicherweise hat Publisher Vivendi erkannt, dass eine deutsche Synchronisation nur stören würde. Woanders musste angepasst werden, weil die BPjM sonst Alarm geschlagen hätte: Weg sind Bäche von Blut, abgetrennte Körperteile und die Kettensäge als Waffe. Dem Spielspaß nimmt das etwas den Wind aus den Segeln, genauso wie die Schwächen bei Eigenständigkeit (nichts ist innovativ), Steuerung (man merkt deutlich die Konsolenherkunft) und Städte-Layout (weil weg von der Güte eines **San Andreas**). Empfehlenswert ist **Scarface** dennoch.

Tendenz: Gut
Anbieter: Vivendi Universal
Termin: 27. Oktober 2006
Preis: Ca. 50 Euro

(tw)

MARKE EIGENBAU Die Tuning-Möglichkeiten der Vorgänger ließen keine Wünsche offen. Trotzdem hat es EA geschafft, noch mehr Freiheiten beim Gestalten der Flitzer zu bieten.

FESTHALTEN! Wenn Sie aus dem Windschatten eines Schleppers heraustreten, schießt Ihr Wagen nach vorn. Drumherum verschwimmt die Umgebung.



CHOLERIKER Normal kämpft Tony aus der Verfolgerperspektive. Bekommt er einen Wutanfall, kann man kurzzeitig die Ego-Sicht mit unendlich Munition aktivieren.



EXPLOSIV Eine Einstellung, wie sie Actionfans kennen und lieben: Hinter dem Held geht die Welt zugrunde, doch der würdigt sie keines Blickes.



GUTE FIGUR Die Charaktererstellung ist simpel: Man wählt einen von sieben spielbaren Helden und definiert nur wenige Attribute. Auch Einsteiger blicken schnell durch.

Jade Empire

Special Edition | Die Rollenspielprofis von Bioware haben das Flehen der Fans erhört: Endlich erscheint das China-Epos kräftig überarbeitet für den PC.

Konsolenportierung – wenn Spiele sprechen könnten, wäre dies ein Schimpfwort für sie. Kein Wunder, denn lässt man die seltenen gelungenen Exemplare wie **Halo** mal außer Acht, erinnert man sich dabei doch vor allem an verbugte, ruckelige Spiele, die mit matschigen Texturen und tastaturfeindlicher Steuerung auf dem PC weitestgehend spaßlos waren. **Jade Empire** ist nicht so ein Fall. Im Gegenteil: Die PC-Version entpuppt sich als Special Edition, die diese Bezeichnung auch verdient.

Exotisch und unverbraucht

Für ihr letztes Xbox-Projekt wählten die Entwickler von Bioware (**Baldurs Gate 2**, **Neverwinter Nights**, **Knights of the Old Republic**) ein ungewöhnliches, aber wunderschönes Szenario: Im detailverliebt gezeichneten, antiken China entfaltet sich eine anrührende Geschichte über ruhelose Geister, machthungrige Kaiser und brandschatzende Banditen. Orks und Elfen sucht man vergeblich, das Jadereich ist frei von Tolkien'schen Elementen und **Forgotten Realms**-Einflüssen. Diarmid Clarke, Projektleiter bei Bioware, erklärt uns: „**Jade Empire** zeigt wunderbar, wie wichtig uns das Geschichtenerzählen geworden ist! Als ich es mit meiner Frau spielte, merkte ich plötzlich, wie sie neben mir saß und weinte – eine besonders traurige Quest hatte sie richtig mitgenommen!"

Ähnlich wie in **KotOR** hat man enorme Entscheidungsfreiheit bei der Gesinnungswahl – jede Quest lässt sich auf mindestens eine gute und eine böse Art lösen, hin und wieder hat man sogar weitere Möglichkeiten. Die Qualität der Aufgaben – und das schließt die Güte der Dialoge sowie die Glaubhaftigkeit der NPCs mit ein – ist fast so gut gelungen wie in **KotOR**. Kein Nebenauftrag wirkt dahingeschludert, überall gibt es kleine Geschichten und Schicksale zu erleben. Sehr schön: Die temporeiche Handlung wird von Beginn an zügig erzählt und driftet trotz einiger Esoterik-Vorträge nie ins Kitschige ab – nicht zuletzt ein Verdienst der tollen deutschen Sprecher.

Verbündete im Kampf

Wie in **KotOR** trifft man im Laufe des Spiels auf eine Vielzahl einprägsamer Charaktere. Allerdings ist man immer nur mit einem von ihnen unterwegs. Sie steuern dabei ausschließlich Ihre Hauptfigur. Der Begleiter kann direkt über ein jederzeit aufrufbares Menü ausgewechselt werden und fechtet in Handgemengen automatisch mit. Alternativ schaltet man seinen Helfer auch in einen passiven Unterstützungsmodus. Dann kämpft man zwar alleine, bekommt aber – je nach gewähltem Begleiter – unterschiedliche Boni wie Manaregeneration oder verbesserte Statuswerte.

Handgemenge laufen nicht wie in **Baldurs Gate** rundenbasierend ab, stattdessen prügelt man in Echtzeit, ganz wie in einem Action-Adventure. Anders als bei **D&D**-Rollenspielen sind also nicht zwangsläufig die Charakterwerte entscheidend, sondern einerseits das Reaktionsvermögen und andererseits die Wahl des richtigen Kampfstils. Geister sind beispielsweise immun gegen Waffeneinsatz, reagieren jedoch empfindlich auf magische Attacken.

Frischzellenkur

Für die PC-Umsetzung wurden mehr als 380 Texturen überarbeitet. Außerdem kann man die Auflösung nun bis 1.600x1.200 Pixel hochschrauben. Klar: Diese Version sieht um Längen besser aus als die Xbox-Fassung, wird aber auch auf schwach ausgestatteten Rechnern flüssig laufen. Die Ladezeiten – einer der größten Kritikpunkte der Xbox-Version – sind nun angenehm kurz. Ferner lassen sich sämtliche Menüs bequem per Maus bedienen – ein dickes Plus für den Bedienkomfort. Wer mag, kann nun auch in der Ego-Perspektive durch die in sanfte Farben getauchten Landschaften streifen und aus noch mehr Charakteren, Waffen und Kampfstilen wählen. Ein beruhigendes Detail: Die Schriftart der Konsolenversion wird noch durch einen kleineren, auf PC-Monitore abgestimmten Font ersetzt. Eben so, wie es sein soll!


SCHWERTMEISTER Mit einer Klinge hat man bessere Chancen gegen solche Dämonen.


DRAMATISCH Während wir mit Piraten kämpfen, geht dieses Haus in Flammen auf.

INTERVIEW MIT DIARMID CLARKE

„PC-Spieler erwarten eine Menge – und das zu Recht!"


DIARMID CLARKE ist Projektleiter bei Bioware.

PC Games: Nach dem beliebten **KotOR** macht ihr plötzlich ein Spiel über chinesische Kultur und Mythologie – warum?
Clarke: (lacht) „Ganz einfach: Wir bei Bioware sind einfach Spinner und Fanboys. Zuerst haben wir **Dungeons & Dragons**-Spiele gemacht, danach einen **Star Wars**-Titel – und mit **Jade Empire** wollten wir eine Art Kung-Fu-Spiel mit hoher Detailliebe zur chinesischen Kultur machen, ähnlich wie der Film **Tiger & Dragon**. Das Konzept für **Jade Empire** hatten wir schon vor Jahren, doch damals war die Technologie noch nicht reif."
PC Games: Was macht die PC-Version so besonders?
Clarke: „Zunächst mal haben wir die Technik angepasst, erlauben nun hohe Auflösungen bei schärferen Texturen. Dabei haben wir auch die Steuerung für Maus und Tastatur überarbeitet. PC-Spieler erwarten zu Recht eine Menge, etwa frei konfigurierbare Tasten, Quicksave und kurze Ladezeiten. All das haben wir jetzt! Dann die neuen Inhalte: einen neuen Charakter, zwei frische Kampfstile, mehr Waffen-Upgrades, eine Weltkarte, neue Gegner und einen neuen Transformationsstil. Weiterhin haben wir den Wiederspielwert erhöht, indem wir einen besonders harten Schwierigkeitsgrad nach dem ersten Mal Durchspielen freischalten. Man beginnt wieder auf Level 1, behält aber alle seine Fähigkeiten und kann so wirklich alle Skills lernen!"

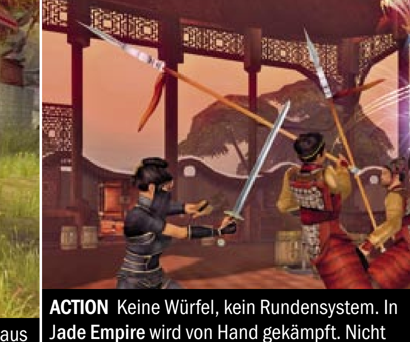
FELIX SCHÜTZ


Ich liebe die Xbox-Version – trotz übler Ladezeiten und zuweilen anspruchslosem Kampfsystem. Der fernöstliche Stil, die wundervollen Quests, dem kann man sich einfach nicht entziehen! Was ich von der verbesserten PC-Fassung gesehen habe, ist vorbildlich: Genau so müssen Konsolenumsetzungen aussehen!

Entwickler: Bioware
Anbieter: Take 2
Termin: Januar 2007


ERZÄHLUNG Wie in KotOR führen Sie zahllose Gespräche. Die sind zwar leicht esoterisch, aber stilvoll geschrieben und prima vertont.


SUPPORT Wer will, kann seinen computergesteuerten Begleiter aus den Kämpfen raushalten und ihn nur als Unterstützung verwenden.


ACTION Keine Würfel, kein Rundensystem. In Jade Empire wird von Hand gekämpft. Nicht gerade komplex, aber spaßig!


TAKTIK Neben guten Reflexen entscheidet die Wahl des richtigen Kampfstils über den Sieg.

NUR AUF DEM PC

Der Rhino-Dämon ist mehr als nur ein neuer Gegner, der extra für die PC-Fassung ersonnen wurde. Später im Spiel wird es sogar die Möglichkeit geben, sich in die Gestalt solch eines Fleischberges zu verwandeln! Das ist nur eines von vielen Features, die die Special Edition deutlich von der alten Xbox-Version abheben.



MOST WANTED

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 2.200 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 11/06

1. Guild Wars Nightfall
2. Spellforce 2: Dragon Storm
3. Kane & Lynch: Dead Men
4. Sid Meier's Railroads
5. Eragon
6. Field Ops
7. Rail Simulator
8. Mage Knight: Apocalypse
9. Overclocked
10. Heavy Duty

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Activision, Data Becker, Eidos, Jowood und Sega. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 15. November 2006.

Gewinnspielpreise für über 1.200 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



5x Medieval 2: Total War Collectors Edition (je € 60,-)



5x Paket mit Gothic-3-Lösungsbuch & -Artbook (je € 50,-)



10x The-Movies-Add-on Stunts & Spezialeffekte (je € 30,-)



3 Lösungsbuch-Pakete verschiedener Top-Spiele von Data Becker (je € 65,-)



Je 1x Just Cause, Flatout 2, Hitman: Blood Money, Tomb Raider: Legend (je € 50,-)



1.



MASSIG ACTION Mit **Halo 2** will Microsoft seinen Online-Service **Live Anywhere** etablieren. Dort treffen sich Spieler aus aller Welt.

Halo 2

Nächstes Jahr zieht der Master Chief erneut auf dem PC in die Schlacht. Allerdings nur für Windows Vista.

Halo-Fans ohne Konsole sind das Warten gewöhnt. Schon beim ersten Teil mussten PC-Spieler lange ausharren, bis sie das Spiel auf ihrem System starten konnten. Bei **Halo 2** ist es genauso: Xbox-Besitzer schnetzeln sich bereits seit Ende 2004 durch die Covenant-Horden, PC-Zockern bleiben bisher nur ein paar wenige Screenshots und der vage Veröffentlichungstermin: 2007.

Hal(l)o Vista

Die gute Nachricht: **Halo 2** kommt definitiv für den PC. Allerdings wird der Ego-Shooter exklusiv für Windows Vista entwickelt – ein kleiner Willkommensgruß von Microsoft an alle Nutzer des neuen Betriebssystems (siehe auch Seite 190).

Zur Story: Nach der Zerstörung der Ringwelt greifen die Streitkräfte der Covenant die Erde an. Superkämpfer Master Chief wird ausgeschickt, sich den Bösewichtern entgegenzuwerfen. Dazu hat der Held neue Tricks gelernt. So kann er jetzt zwei Pistolen gleichzeitig abfeuern. Neue Waffen wird es auch geben, darunter ein mächtiges Partikelschwert, das im Nahkampf großen Schaden anrichtet. Wie schon im Vorgänger ist der Master Chief aber nicht nur zu Fuß unterwegs: Fahr- und Flugzeuge, etwa den aus Teil 1 bekannten Ghost oder den jeepähnlichen Warthog, kapert der Held mit nur einemTastendruck.

Online-Offensive

Halo 2 bekommt von den Entwicklern einen großen Multiplayer-Teil spendiert, der ganze sieben Spielmodi umfasst. Mit Xbox-Spielern dürfen Sie sich aber nicht prügeln. Für Bastler wird es einen umfangreichen Map-Editor geben. (rh)

Entwickler: Bungie
Anbieter: Microsoft Game Studios
Termin: 1. Quartal 2007

... im Vergleich mit

Half-Life 2

- **GRAFIK Half-Life 2** ist noch immer ein Grafik-Hammer. **Halo 2** kommt wohl nicht an den Ego-Shooter-König heran, befindet es sich doch grafisch auf dem Stand von 2004. Positiv: **Halo 2** nutzt die Havoc-Physik-Engine.
- **STORY Halo 2** verspricht eine spannende Story mit vielen Wendungen, Xbox-Spieler waren aber größtenteils enttäuscht. So viel Atmosphäre wie in **Half-Life 2** ist wohl nicht zu erwarten.
- **WAFFEN** Die Gravitiy Gun aus **Half-Life 2** ist die wohl innovativste Waffe der letzten Jahre. **Halo 2** kann da nicht mithalten, auch wenn der Master Chief jetzt zwei Wummen gleichzeitig trägt.
- **HELDEN** Gordon und der Master Chief gehören beide zu den schweigsamen Helden. Weniger reden, mehr schießen, so lautet die Devise.
- **MULTIPLAYER** Sieben Spielmodi bietet **Halo 2**, dazu eine große Online-Fanbasis. **Half-Life 2** lebt im Netz fast ausschließlich durch Fan-Mods.



FEUER FREI Der Master Chief trägt jetzt auch zwei Waffen gleichzeitig.



ALIENARTIG Die Mehrspieler-Arenen sind zum Teil sehr fremdartig gestaltet.

Mit Arcor auf der Siegerseite!

Das Power Paket von Arcor bietet ein attraktives Paket für Gamer, Vielsurfer und -telefonierer.

Es beinhaltet eine DSL- Flatrate mit integriertem Fastpath und einem Downstream von bis zu 6144 kbps. Mit der Geschwindigkeit sind Downloads jetzt schnell erledigt. Außerdem bleibt der Ping beim Spielen im Internet stets so niedrig wie möglich.

Der Upstream des Power Pakets kann sich mit seinen 640 kbps ebenfalls sehen lassen. Es ist also für den Upload von Dateien, z.B. Screenshots, Demos oder Replays ausreichend gesorgt. Damit der auch genutzt werden kann, bietet Ihnen das Power Paket von Arcor 500 MB Webspace mit 1GB Traffic im Monat.

Für die Nachbesprechung des gerade gewonnenen Clanwars, Taktikbesprechungen oder einfach nur Gespräche über Gott und die Welt, bietet das Power Paket von Arcor neben der DSL-Flatrate auch eine Telefon-Flatrate für sorgen- und kostenfreies Telefonieren ins deutsche Festnetz.

Das WLAN-Modem gibt es zum Vertrag kostenfrei dazu.



2.



SPRENGWÜTIG Im Irak werfen sich Ihnen Selbstmordattentäter entgegen. Manche davon benutzen sogar Fahrräder, um ihre todbringende Fracht zu liefern.



DAUERFEUER **The Mark** legt keinen Wert auf ausgefeilte KI oder üppige Grafik. Die Spieler sollen in erster Linie unkomplizierten Ballerspaß genießen.

The Mark

Eine Bombe, zwei Helden: In Jowoods neuem Ego-Shooter retten Sie London vor der Zerstörung durch Terroristen.

Marine-Offizier Steve Fletcher und Söldner Austin Hawke sind ein schlagkräftiges Duo. Fletcher ist der einzige Mensch, der eine Atombombenexplosion in London verhindern kann, Hawke wurde angeheuert, ihn zu beschützen. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle eines der beiden Helden, den anderen Part übernimmt der Computer. Zusammen ballern Sie sich durch Unmengen von Gegnern rund um die Welt. Ihre Reise führt unter anderem in den Irak oder nach Sibirien. Vor jedem der sechs Kapitel, die in insgesamt 18 Levels unterteilt sind, wählen Sie einen der beiden Recken. Jeder von ihnen hat eine andere Spezialfähigkeit und eine individuelle Waffe: Fletcher erledigt Gegner in Zeitlupe mit einer Desert Eagle, Kollege Austin Hawke markiert Feinde und beharkt sie anschließend mit einer Schrotflinte. Je nach Charakterwahl fallen Ihre Aufgaben anders aus. Dadurch lädt **The Mark** zum mehrfachen Durchspielen ein. Das Spielvergnügen soll laut Publisher etwa 20 Stunden dauern.

Nicht schön, aber …

In Sachen Grafik kann das Spiel nicht überzeugen, aktuelle Shooter-Titel wie **Battlefield 2142** oder **Call of Juarez** lassen **The Mark** weit hinter sich. Positiv aufgefallen sind uns aber einige nette Effekte wie Tiefenunschärfe, Beleuchtung oder Ragdoll-Physik. Neue Maßstäbe will **The Mark** aber gar nicht setzen: Das Spiel beschränkt sich auf unkomplizierte und spaßige Ballereien, verbunden durch eine Story, die ebenso einem B-Movie entstammen könnte. Eine Besonderheit und zugleich große Passion der Entwickler ist der Koop-Modus, in dem Sie das Spiel mit bis zu 16 Kämpfern angehen (siehe Extrakasten).

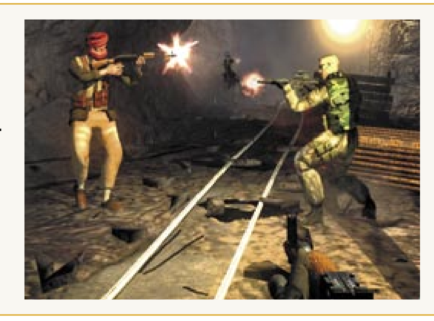
T7 Games könnte mit **The Mark** der Sprung in eine Multiplayer-Lücke gelingen. Koop-Modi sind beliebt und werden immer wieder von Spielern gefordert oder gar selbst entworfen. Die Welt zusammen mit einem Freund zu retten, macht für viele Spieler eben einen ganz besonderen Reiz aus. (rh)

Entwickler: T7 Games
Anbieter: Jowood Productions
Termin: Oktober 2006

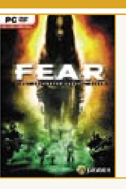
Gemeinsam die Welt retten

Kernstück des Spiels ist der Koop-Modus. Darin spielen Sie Teile der Kampagne zu zweit oder mit bis zu 16 Freunden.

Zusammen mit einem Freund ballern Sie sich durch sechs Levels von **The Mark**. Jeder der Spieler übernimmt dabei einen der beiden Helden. Im „Massive Cooperative"-Modus treffen Sie online oder im LAN bis zu 16 Spieler, die gemeinsam vier Levels des Spieles in Angriff nehmen. Dabei erhalten allerdings nur zwei Spieler die Heldenfähigkeiten. Der Rest der Truppe kämpft als normale Soldaten, die dafür ein größeres Waffenarsenal mit sich führen. Damit es nicht zu einfach wird, sind die KI-Gegner dann um einiges schwerer zu besiegen als alleine.



… im Vergleich mit



F.E.A.R.

- **SZENARIO** **The Mark** spielt ebenso wie **F.E.A.R.** in der Gegenwart. Ersteres setzt dabei mehr auf reale Schauplätze in der ganzen Welt, der Horror-Shooter zeigt nur eine einzige Stadt.
- **WAFFEN** Beide Spiele bieten ein großes Waffenarsenal. Während **The Mark** auf real existierende Knarren setzt, gibt's bei **F.E.A.R.** auch einige fiktive Gewehre.

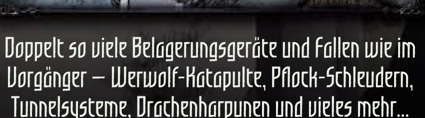


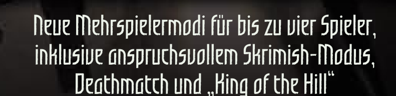
- **MULTIPLAYER** **F.E.A.R.**-Spieler bekriegen sich derzeit im kostenlosen **F.E.A.R. Combat**. Dort gibt es auch spezielle Zeitlupen-Modi. **The Mark** will mit groß angelegten Koop-Partien eine Multiplayer-Lücke füllen.
- **SPEZIALFÄHIGKEITEN** Der Held aus **F.E.A.R.** verlangsamt per Knopfdruck die Zeit. Fletcher aus **The Mark** beherrscht diesen Trick ebenfalls, wenn auch nicht so eindrucksvoll.
- **PREIS/LEISTUNG** Vivendis Horror-Shooter ist ein Vollpreisspiel, einzig der Multiplayer-Modus ist kostenlos. **The Mark** will mit seinem niedrig angesetzten Preis von 30 Euro das Manko der schlechteren Grafik kompensieren.

Stronghold Legends

Spiele das neue Stronghold als König Arthur, Siegfried oder Dracula! Verteidige Dein Reich und werde zur Legende!

26 Missionen in drei einzigartigen Kampagnen mit beeindruckenden Einheiten machen Stronghold Legends zum besten Stronghold aller Zeiten


Doppelt so viele Belagerungsgeräte und Fallen wie im Vorgänger – Werwolf-Katapulte, Pflock-Schleudern, Tunnelsysteme, Drachenharpunen und vieles mehr...


Neue Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler, inklusive anspruchsvollem Skrimish-Modus, Deathmatch und „King of the Hill"









www.2kgames.de/strongholdlegends







ÜBERDIMENSIONAL Nicht nur die Landschaften sind in **Chrome 2** riesig, auch die futuristischen Waffen machen einiges her.

Chrome 2

Nach einem Ausritt in den Wilden Westen schicken die Macher von Call of Juarez Sie zurück in die düstere Zukunft.

Gibt es ein Leben nach dem Tod? In der Science-Fiction-Welt von **Chrome 2** auf jeden Fall! Dort ist es Forschern gelungen, das Bewusstsein eines Menschen auf einen Titan-Chip zu bannen, den man ruck, zuck in einen frischen Körper verpflanzen kann. Diese exklusive Serviceleistung und das damit verbundene neue Leben haben einen Preis: Die Firma Matsuka & Loeb stellt Ihnen die stattliche Summe von 3 Millionen Dollar in Rechnung. Da Sie den Betrag nicht in der Portokasse haben, unterbreitet Ihnen die Geschäftsleitung einen Deal. Sie kämpfen fünf Jahre lang für Matsuka & Loeb gegen andere mächtige verfeindete Konzerne – anschließend sind Sie schuldenfrei. Kaum ist der Kontrakt unterzeichnet, schlüpfen Sie in den Kampfanzug und ziehen in der Ego-Perspektive mit futuristischen Kanonen in eine erbitterte Schlacht. Statt stupider Baller-Action verspricht der polnische Hersteller Techland (**Call of Juarez**, **Xpand Rallye**) taktisch fordernde Gefechte mit Rollenspielelementen. Durch Implantate motzen Sie im Laufe des Spiels den Charakter auf. Außerdem können Sie jederzeit aus der Haut fahren und Besitz von einem toten Nichtspielercharakter ergreifen. Was das für einen Sinn ergibt? Ganz einfach, manche Gegner sind mit besonderen Fähigkeiten gesegnet. So kann beispielsweise ein Ingenieur Schlösser hacken und auf diese Weise neue Levelabschnitte öffnen. **Chrome 2** brennt ein Grafikfeuerwerk ab – wie bislang jeder Titel von Techland. Wenn ein pompöser, spinnenähnlicher Mech über die lebendigen Landschaften stapft und dabei Bäume wie Streichhölzer umknickt, ist Gänsehaut programmiert. (bb)

Entwickler: Techland
Anbieter: Noch nicht bekannt
Termin: 2007

... im Vergleich mit

Chrome: Specforce

- **SZENARIO** Lüfteten Sie in **Chrome: Specforce** noch das Geheimnis um eine fiese Droge, kämpfen Sie in **Chrome 2** zwischen den Fronten verfeindeter Megakonzerne. Dem früheren Protagonisten gönnt Techland eine Auszeit.
- **TECHNIK** Gegen die neue **Chrome**-Engine 2007 sieht der Vorgänger alt aus. Die riesigen, teilweise deformierbaren Landschaften gefallen auf Anhieb.
- **ROLLENSPIELELEMENTE** In beiden Spielen kommen Implantate zum Einsatz, dank derer Sie beispielsweise schneller rennen. Neu in **Chrome 2** ist die Möglichkeit, in die Körper gefallener Gegner zu schlüpfen.
- **VEHIKEL** In **Chrome 2** nehmen Fahr- und Flugzeuge einen höheren Stellenwert ein als früher. Das Design der Vehikel ist noch futuristischer geworden.
- **LEVELDESIGN** Techland wirbt für **Chrome 2** mit einem nahezu nichtlinearen Missionsverlauf. **Chrome: Specforce** ließ kaum spielerische Freiheiten.



GEFÄHRLICHER VIERBEINER Unter der Last dieses Mechs knicken selbst Bäume um.



DIE IDYLLE TRÜGT In den dichten Wäldern lauern Truppen eines feindlichen Konzerns.

4.


TEAMPLAY Im Visier von zwei Gegnern sind die Überlebenschancen mehr als gering.


TAKTISCH Dank unterschiedlicher Items stehen Ihnen verschiedene Taktiken offen.

Shadowrun

Rollenspiel wird Ego-Shooter: Magie und Knarren fordern zu actionreichen Mehrspielerpartien – plattformübergreifend!

Spieler des klassischen Rollenspiels **Shadowrun** (vergleichbar mit **Das Schwarze Auge** oder **Dungeons und Dragons**) sind enttäuscht. FASA Studios entwickelt zwar ein Videospiel zu ihrem liebsten Hobby, doch handelt es sich dabei um einen Ego-Shooter. Dieser geht in guter alter **Unreal Tournament**-Manier zur Sache und orientiert sich nur lose an der Spielwelt des Pen&Paper-Rollenspiels.

Magische Momente

Im Jahr 2021 kämpfen Sie aufseiten zweier Fraktionen für unterschiedliche Ziele. Schließen Sie sich dem weltumspannenden Konzern RNA an, wenden Sie all Ihre Energie dazu auf, die Ordnung auf der Welt sicherzustellen. Aufseiten der Lineage setzen Sie sich dafür ein, die nach 5.000 Jahren erst kürzlich wieder auf die Erde zurückgekehrte Magie zu verteidigen. In den teambasierten Schlachten greifen beide Fraktionen dabei auf modernste Waffen und uralte Zauberkunst zurück. Durch neue Zauber und Gegenstände, die Sie am Ende jeder Runde kaufen, schaffen Sie sich und Ihrem Team neue taktische Möglichkeiten.

So verwenden Sie etwa ein Hologramm, um Ihre Gegner zu verwirren, während Sie den Schergen zur gleichen Zeit dank Teleporter in den Rücken fallen. Fehlt Ihnen der Durchblick, benutzen Sie besser das kybernetische Auge, mit dem Sie durch Wände blicken, um Ihre Feinde frühzeitig aufs Korn zu nehmen.

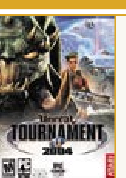
Des Weiteren wählen Sie zwischen verschiedenen Rassen: den Menschen, Elfen, Zwergen und Trollen. Diese unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten und damit auch in der Vorgehensweise.

Fortschrittlich

Die Entwickler erhoffen sich von Windows Vista und dessen neuen Features eine leistungsstarke Plattform für Next-Gen-Spiele und setzen das künftige Betriebssystem deshalb voraus. Dafür bietet Ihnen das auf 16 Spieler ausgelegte Game erstmals die Möglichkeit, per Live Anywhere gegen Xbox-360-Nutzer in den Kampf zu ziehen (siehe Kasten). Wenn Sie dagegen lieber alleine spielen, ersetzen Sie fehlende Gegner durch Bots, für die die Entwickler eine nie dagewesene künstliche Intelligenz versprechen. (web)

Entwickler: FASA Studio
Anbieter: Microsoft
Termin: 2007

... im Vergleich mit



Unreal Tournament 2004 (dt.)

- **EQUIPMENT** In **Unreal Tournament 2004** stehen insgesamt 17 Wummen und Fahrzeuge zur Verfügung. Bei **Shadowrun** haben die Entwickler bislang nur drei Kampfgeräte bekannt gegeben, die aber neben Schuss- auch Klingenwaffen umfassen. Zudem gibt es Gegenstände wie das kybernetische Auge oder den Teleporter.
- **SPIELMODI** Mit zehn Modi, von Assault bis hin zu Bombing Run, bietet **Unreal Tournament 2004** momentan mehr Abwechslung. Für **Shadowrun** ist bislang nur der Raid-Modus angekündigt, in dem die Lineage versuchen muss, der RNA Artefakte abzuluchsen.
- **MAPS** Über die genaue Anzahl von Maps haben sich die Entwickler von **Shadowrun** noch nicht geäußert, aber es werden von einem antiken Tempel bis zu Industrieanlagen verschiedene Settings abgedeckt. **Unreal Tournament 2004** bietet dagegen über 95 Karten, die teils aus den Vorgängerspielen bekannt sind.

Live Anywhere – Microsofts Multiplayer-Revolution

Matches zwischen PC und Konsole waren bislang undenkbar. Dies wird sich bald ändern.

Dank Microsofts revolutionärer Vision „Live Anywhere" treten Multiplayer-Fans auf PC und Xbox 360 ab 2007 endlich gegeneinander an. Der bekannte Service Xbox Live wird dann erweitert, sodass Sie mit Windows-Vista-PCs den Online-Dienst ebenfalls nutzen können. Außerdem halten Sie über das neue Xbox Live, das mit einem Text-, Sprach- und Video-Chat ausgestattet wird, Kontakt zu Ihren Freunden – weltweit und plattformübergreifend.
Ob jedoch das Balancing zwischen Gamepad-Steuerung und Kombination von Maus und Tastatur bei den Spielen gelingt und wie Versionsunterschiede vermieden werden, bleibt abzuwarten. Das Versuchskaninchen **Shadowrun** wird dabei als Ego-Shooter eine große Hürde zu nehmen haben.





WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

2142™ BATTLEFIELD

DEIN KRIEG AUF DEINE ART

Töten oder getötet werden. BF 2142 führt die Intensität seiner Vorgänger fort und beschert der Serie einen neuen Spielmodus: den Titan-Modus. Gewaltige Kriegsschiffe, die hoch über dem Schlachtfeld schweben, müssen durch taktisches Teamwork vom Himmel geholt werden. Neutralisiere den Schutzschild des Titanen durch kontinuierliche Raketenangriffe vom Boden aus, dann entere das Schiff und sprenge den Kern. „Die erbitterte, intensive Schlacht an Bord des Titanen ist etwas Brandneues – 32 Spieler, die in Korridoren kämpfen - das ist einfach fantastisch“, schwärmt Senior Producer Marcus beim ersten der beiden täglichen Spieltests im Studio.

_TITAN_MODUS_

Nur durch stetiges Testen erreicht das Entwicklungsteam von DICE die unverkennbare und unübertroffene Spielbalance von Battlefield. „Unser Fokus ist, das beste Gameplay, die besten Fahrzeuge und das beste Kampferlebnis zu haben“, fügt Marcus hinzu. „Das ist unser Ziel.“

„Wir wollten, dass die Leute sich wie in der Zukunft fühlen, ohne sie zu weit vom gewohnten Spielgefühl wegzuführen”, sagt Producer Jamil, der erklärt, warum DICE an glaubwürdigen Fahrzeugen und ballistischen Waffen festhält.

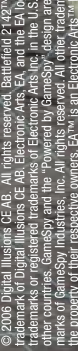
KRIEGSSPIELZEUGE DER ZUKUNFT

Das bedeutet nicht, dass du nicht Hand an ultramoderne Waffen legen kannst – es erwarten dich Annäherungsminen, die sich auf Fahrzeuge ausrichten, schwebende Geschützdrohnen, die dir Deckung geben und ein bewährtes Arsenal an Waffen, die für die Kämpfe des nächsten Jahrhunderts auf den neuesten Stand gebracht wurden. Und dann gibt es da noch die neuen Kampffahrzeuge… Sagen wir einfach, es ist unwahrscheinlich, dass jemand seine erste Begegnung mit einem 8-Meter-Battle Walker je vergessen wird.

Es gibt jetzt 40 verschiedene freischaltbare Waffen und Items, die mit etwa 1500 möglichen Kombinationen deine Vorlieben im Kampf befriedigen werden. „Wir finden ständig so viele neue verschiedene Einsatzmöglichkeiten für die Spielzeuge, die wir entwickelt haben, dass wir längst nicht alle notiert haben“, sagt Producer Anders und zeigt das Lächeln eines Mannes, der seine Arbeit sichtlich liebt.

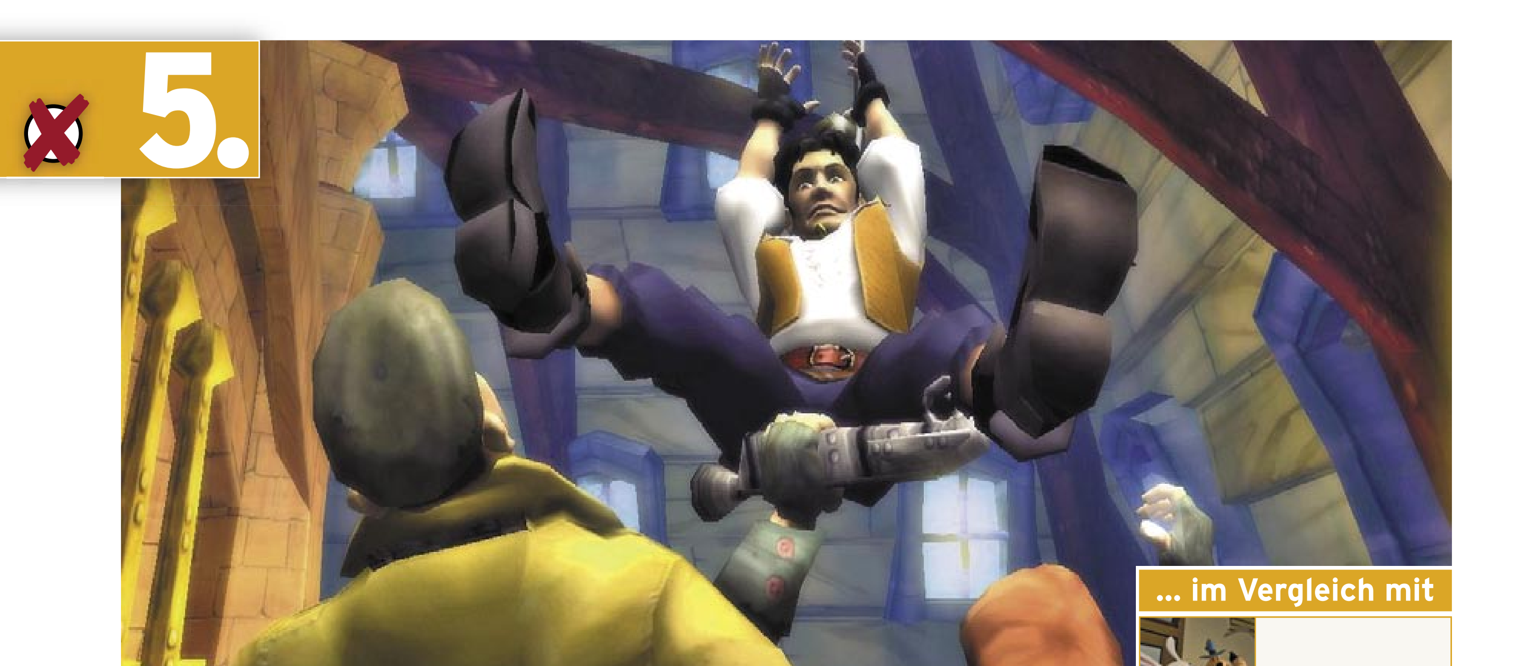
1500 WEGE ZU STERBEN

Weil das System persistent ist, sind Belohnungen und freischaltbare Items an deinen Rang gebunden und, was entscheidend ist, sie sind umgehend verwendbar. Wenn du also einen Gegenstand aufgenommen hast, kannst du ihn sofort verwenden, sobald du das nächste Mal wieder in die Schlacht einsteigst. Da wir gerade von Rang sprechen, die neue Position des Supreme Commanders kennzeichnet einen Spieler jetzt als den besten der Welt. Besuche **www.battlefield.ea.com** und schieße dich auf den neuen Titel ein.





EA



DRAUFGÄNGER Der Hauptcharakter ist ein Abenteurer mit Leib und Seele. Leider ist er nicht besonders helle.

Jack Keane

Die Macher des erstklassigen Ankh haben Blut geleckt: Jack Keane soll größer, witziger und spannender werden!

Jetzt erst recht: Anstatt sich von den mittelmäßigen Verkaufszahlen ihres Ägyptenabenteuers frusten zu lassen, legt man sich bei Deck 13 gewaltig ins Zeug: Neben einem **Ankh**-Nachfolger programmiert das junge Entwicklerteam nämlich auch **Jack Keane** – ein brandneues und humorvolles Point&Click-Adventure.

Abenteuer voraus!

Das Spiel ist in der Kolonialzeit angesiedelt. Der junge Abenteurer und Halbwaise Jack schlägt sich durchs Leben und stolpert nur allzu gerne in brenzlige Situationen. In London lässt er sich auf ein riskantes Angebot der Queen ein: Jack soll zu einer abgelegenen Insel reisen und dort einen wahnsinnig gewordenen Wissenschaftler mit Welteroberungsabsichten und einer Armee abgerichteter Affen aufhalten.

Schön verrückt, diese Geschichte! Deck 13 verspricht eine urkomische Handlung mit zahlreichen Seitenhieben auf Filme und Computerspiele. Dabei soll **Jack Keane** deutlich länger sein als **Ankh** und sowohl Einsteiger wie Genre-Kenner begeistern. Im Laufe des Abenteuers trifft Jack auf die schöne Amanda, den zweiten spielbaren Charakter. Gemeinsam mit ihr gilt es, im besten Sinne klassische Rätsel zu knacken. Schön: Man kann nicht sterben und auf Action- wie Geschicklichkeitssequenzen verzichten die Entwickler.

Für die Grafik setzt man auf die bewährte **Ankh**-Technologie: Eine automatische Kamera fährt auf festen Bahnen durch die 3D-Szenerien, welche vor allem aufgrund ihres detailverliebten Comic-Charmes bestechen. Außerdem beherrscht die Engine nun einen sehenswerten Tiefenunschärfe-Effekt. Das wird was! (fs)

Entwickler: Deck 13
Anbieter: 10tacle Studios
Termin: 1. Quartal 2007

... im Vergleich mit

Sam & Max: Culture Shock

- **HUMOR** Das Chaosduo Sam und Max brennt ein tiefschwarzes Gagfeuerwerk ab, das nur schwer zu übertreffen sein dürfte. Doch Deck 13 hat bereits mit **Ankh** bewiesen, dass es den Humor alter Lucas-Arts-Spiele beherrscht.
- **RÄTSEL** An Telltales Episoden-Adventure wird niemand verzweifeln – die Aufgaben sind kinderleicht. Max ist weder steuerbar, noch trägt er zu Rätsellösungen bei. In **Jack Keane** sind zwei spielbare Charaktere an den Rätseln beteiligt.
- **COMIC-FAKTOR** Die Inszenierung von **Sam & Max** ist fast perfekt, neben der fröhlich-bunten Grafik begeistert vor allem der Sound. **Jack Keane** sieht sehr gut aus und klingt hoffentlich auch so.
- **ACTION Culture Shock** enthält zwei kleine, extrem simple Fahr- und Ballerszenen. **Jack Keane** verzichtet komplett auf Action- und Geschicklichkeitseinlagen.
- **SPIELDAUER** Die erste Episode von **Sam & Max** ist extrem kurz, **Jack Keane** hingegen wird deutlich umfangreicher als **Ankh** sein!



SPANNUNG Das Spiel bietet viel Action, bleibt dabei aber voll und ganz Adventure.



PARTNER Amanda, rechts im Bild, ist der zweite spielbare Charakter.

6.

BRAD PITT LÄSST GRÜSSEN Dass der Hieb dieses Soldaten eins zu eins aus **Troja** geklaut ist, macht uns nichts aus. Im Gegenteil. Wir können ihn gar nicht oft genug sehen.

Gods & Heroes

Der Aufstieg Roms: Apollo, Mars und der Rest des Olymps rufen zu den Waffen. Ihr Götter, was für Online-Schlachten!

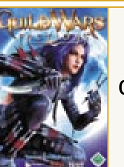
Wer hat sich spätestens seit den Monumentalfilmen **Gladiator** und **Troja** nicht gewünscht, einmal in die Haut von Achilles oder Maximus zu schlüpfen? Genau das dachten wohl auch die Jungs von **Perpetual Entertainment** und kündigten für Februar nächsten Jahres ihr erstes Online-Rollenspiel an. Hintergrund ist die Welt des alten Roms, etwa 300 Jahre vor Christus. Schnell eine der sechs verfügbaren Klassen und den dazu passenden Schutzgott auswählen und auf geht's zum Ruhme des Imperiums! Unterteilt sind die Klassen in Nahkämpfer (Gladiator, Soldat, Schurke), Magiekundige (Mystiker, Priester) und Fernkämpfer (Scout). Dem favorisierten Gott beweisen Sie Ihre Gunst durch gelöste Quests, Opferungen oder andere Heldentaten. Mit steigender Beliebtheit gelangen Sie so an neue, sehr mächtige Fähigkeiten, sogenannte „God Powers".

Legionen

Dass die Römer die Welt nicht friedlich erobert haben, dürfte jedem bekannt sein. So besteht natürlich auch in **Gods & Heroes** ein Großteil des täglichen Online-Lebens daraus, Monster, Gallier und Karthager den Styx hinunterzuschicken. Dabei helfen dem Spieler bis zu acht computergesteuerte Lakaien. Gut geschulte Heiler, Bogenschützen und Nahkämpfer stehen zur Auswahl und erwarten Ihre Befehle. Einmal im Kampf, flimmern Monumentalschlachten vom Feinsten über Ihren Monitor. Ähnlich wie bei Action-Rollenspielen hat Ihr Held die Möglichkeit, Spezialattacken, Kombos und Finishing Moves einzusetzen. Neuartig sind die auffallend vielen Kampfanimationen, die schon kleinere Scharmützel zu einem wahren Augenschmaus machen. Der Charakter wird durch die Gegend geschleudert, er wird gepackt, herumgerissen, springt auf den Gegner oder würgt ihn von hinten. Ob Titanen, die Menschen durch die Luft schmeißen, Hydren, die ihre Gegner zu Stein erstarren lassen, oder keulenschwingende Zyklopen – so gut wie alle Monster unterscheiden sich durch einzigartige Kampfstile und Animationen. Klasse! Spieler, die von Elfen, Orks und Gnomen genug haben, dürfen sich freuen. (ja)

Entwickler: Perpetual Entertainment
Anbieter: Sony Online Entertainment
Termin: 2. Februar 2007

... im Vergleich mit



Guild Wars Factions

- **GRAFIK** Grafisch kann **Gods & Heroes** locker mit der Konkurrenz mithalten. Außenareale und Charaktere bestechen mit jeder Menge Details.
- **KLASSEN** Sind ähnlich ausgelegt. In **Guild Wars** gibt es Unterklassen für mehr Vielfalt. **Gods & Heroes** lässt Sie zwischen Göttern wählen, um sich zu spezialisieren.
- **PVP** Findet in **Gods & Heroes** zunächst nur in dafür vorgesehenen Arenen statt. Dort können sich Spieler duellieren, ähnlich den Gladiatorenkämpfen im Kolosseum. In zukünftigen Erweiterungen soll mit der Einführung weiterer Fraktionen der PvP-Anteil erhöht werden.
- **SÖLDNER** Sollen wesentlich mehr taktische Tiefe bekommen als in **Guild Wars**. Mehrere Spieler mit jeweils acht Söldnern bilden in **Gods & Heroes** regelrechte Armeen.
- **ANIMATIONEN** Hier hat das antike Schlachtenepos klar die Nase vorn. So viel Vielfalt haben wir in einem Mehrspieler-Online-Rollenspiel bisher noch nicht gesehen.

7.


TODESSTOSS Die zahlreichen Kampfanimationen sind die optischen Leckerbissen in **Fury** und sorgen für Abwechslung.

Fury

Ein Online-Rollenspiel ohne Computergegner: Langweilig? Von wegen! Lassen Sie Ihrer Wut freien Lauf!

Fury ist Spieler gegen Spieler (PvP) pur. Spieler-gegen-Monster-Inhalte (PvE) gibt es nicht, und damit auch keine herkömmlichen Levelaufstiege durch Erfahrungspunkte. Doch Moment. Auran Entertainment gab kürzlich bekannt, dass nur eine spielbare Fraktion pro Spielserver besteht. Außerdem sind keine PvP-Kämpfe innerhalb dieser Fraktion möglich. Wie soll das gehen, fragen Sie sich? Mit sogenannten Server-Clustern. Mehrere Server bilden eine Gruppe und bekriegen sich gegenseitig. Im Klartext: Server A sammelt eine bestimmte Anzahl von Spielern, diese betreten spezielle Gebiete und treffen dort auf Gruppen von Server B. Für Abwechslung sorgen die verschiedenen Szenarien wie Capture the Flag oder Last Man Standing.

Leichen fleddern

Ohne PvE bleibt natürlich die Frage, ob überhaupt Gegenstände im Spiel zu finden sind. **Fury** geht hier einen besonderen Weg. Gegenstände gibt es wie in jedem anderen Online-Rollenspiel auch. Allerdings erbeuten Sie diese direkt von erlegten Gegnern auf dem Schlachtfeld. Aber keine Angst, Ihr neues Schwert wird Ihnen nicht geklaut, wenn Sie das Zeitliche segnen. Stattdessen kreiert das Spiel jedes Mal, wenn ein Spieler stirbt, einen zufälligen Gegenstand aus einer anderen Dimension. Um was für einen Gegenstand es sich dabei handelt, ist klassenabhängig. Ein toter Heiler lässt beispielsweise nur Nützliches für die heilende Zunft fallen. Das Fähigkeiten-System ist ähnlich komplex wie das in **Guild Wars**. Für PvP-Liebhaber, die in anderen Spielen zu kurz kommen, ist **Fury** ganz sicher einen Blick wert. (ja)

Entwickler: Auran
Anbieter: Noch nicht bekannt
Termin: 2007

... im Vergleich mit

X — einem x-beliebigen Online-Rollenspiel

- **GRAFIK** Erinnert an eine Mischung aus **Guild Wars** und **World of Warcraft**. Comichafte Charaktere streiten in schön anzusehenden Arenen und Schlachtfeldern.
- **SPIELER GEGEN SPIELER** In keinem anderen Online-Rollenspiel ist PvP so schnell. Beispiel: Zauber treffen bis zu 40 Meter weit entfernte Ziele. Die Figuren bewegen sich mit etwa 7 Metern pro Sekunde.
- **CHARAKTER-ERSTELLUNG** Während des Spiels anpassbar. Bestimmte Händler „verkaufen“ zum Beispiel neue Frisuren oder Augenfarben. Unveränderbar sind lediglich Name und Geschlecht.
- **KLASSEN** Es gibt vier sogenannte Archetypen, die sich mithilfe der über 200 verfügbaren Fähigkeiten immer weiter ausbauen und spezialisieren lassen.
- **QUESTS** Gibt es bislang nicht bei **Fury**. Ob zukünftig spezielle PvP-Quests, ähnlich den Schlachtfeld-Aufgaben in **World of Warcraft**, implementiert werden, ist noch nicht bekannt.


KEIN SCHNICKSCHNACK Ein sauberes Interface ist das A und O im PvP.


KARATE-TIGER Es braucht nicht immer eine Waffe in der Hand, um auszuteilen.



MACH WUNDER MÖGLICH!

Du machst den Erfolg – und jetzt auch die Tore!

Die erste Fußball-Management-Simulation, bei der du aktiv ins Spielgeschehen eingreifst. Freiheit wie noch nie. Verantwortung wie noch nie: Führe Talente von der D-Jugend in die Bundesliga und bis zur Meisterschaft. Nutze die neuen Features auf dem Transfermarkt. Und entwickle deine Persönlichkeit in vielen neuen Facetten deines Privatlebens.







Du bist der Trainer, der Manager und der Spieler: in der Nationalmannschaft und jetzt sogar im DFB-Pokal und in den beiden deutschen Regionalligen!

PC DVD ROM





8.



RUTSCHPARTIE Spiele verfolgen Sie entweder im 3D-Modus oder in der Textvariante.



ÜBERSICHTLICH Die Mannschaftsaufstellung geht leicht von der Hand.

Heimspiel 2007

Der Eishockeymanager | Die Kufen sind gewetzt: In Werner Krahes neuestem Streich managen Sie einen DEL-Klub.

Nach über zweijähriger Durststrecke schlittert endlich wieder eine Manager-Simulation in die Händlerregale, die Sie wortwörtlich aufs Glatteis führt. Im Gegensatz zu EA Sports' **NHL**-Serie erfüllen Sie in **Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager** die Jobs des Trainers und Managers in Personalunion. Persönlich zum Schläger greifen Sie nicht. Dank der offiziellen DEL-Lizenz sind alle 14 deutschen Eishockey-Klubs – von den Nürnberger Sinupret Ice Tigers bis zu den Kölner Haien – an Bord. Inklusive echter Spielernamen versteht sich. Doch damit nicht genug: Da es alle wichtigen europäischen und amerikanischen Ligen ins Spiel geschafft haben, können Sie Ihr Glück auch im Ausland versuchen. Oder Sie messen sich mit internationalen Top-Mannschaften im brandneuen WM-Modus.

Wurde im Vorgänger die Jugendarbeit noch sträflich vernachlässigt, setzt **Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager** verstärkt auf die Nachwuchsförderung. Schließlich sind junge Talente die Altersvorsorge eines jeden Vereins. Damit Ihre Schützlinge nicht irgendwann vor leeren Rängen spielen, halten Sie die Anhänger durch gezielte Fan-Aktionen bei Laune. All das geschieht anhand klar strukturierter und logisch angeordneter Menüs, die nichts mehr mit den schlecht aufgelösten Schaltflächen des **Eishockeymanager 2005** gemein haben. An den Spieltagen überlässt Ihnen **Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager** die Wahl, ob Sie die Partie im übersichtlichen Textmodus oder im schmucken 3D-Gewand genießen. Ins Geschehen eingreifen können Sie bei beiden Alternativen, aber nur die zweite Variante bringt die Stadion-Atmosphäre richtig an den Manager. (bb)

Entwickler: Greencode
Anbieter: The Games Company
Termin: 8. Dezember 2006

... im Vergleich mit

Eishockeymanager 2005

- **SPIELVERFOLGUNG** Im **Eishockeymanager 2005** gab es lediglich einen pixeligen 3D-Modus. Der Nachfolger glänzt durch hochaufgelöste Grafiken und flüssig animierte Spieler. Außerdem können Sie ein Match auch im neuen Textmodus verfolgen.
- **UMFANG** Bei **Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager** gibt es deutlich mehr zu tun als früher. Jugendarbeit und Fan-Betreuung etwa wurden massiv ausgebaut. Darüber hinaus erhöhen Probeverträge und Spielerversicherungen zusätzlich den Realismus.
- **BEDIENUNG** Das neue Menüdesign sorgt für eine bessere Übersicht im Manager-Alltag, die beim **Eishockeymanager 2005** manchmal verloren ging.
- **EINSTEIGERFREUNDLICHKEIT** Während sich Genre-Neueinsteiger beim **Eishockeymanager 2005** rasch überfordert fühlten, vereinfacht der jüngste Spross der Serie das Tagesgeschäft des Managers durch KI-Assistenten.

INTERVIEW MIT WERNER KRAHE

„Wir sind die Wunschlisten der Fans durchgegangen."



WERNER KRAHE ist Managing Director bei Greencode.

PC Games: Habt ihr komplett bei null angefangen oder den soliden **Eishockeymanager 2005** weiterentwickelt?

Krahe: „Wir sind konsequent die Wunschlisten der Fans durchgegangen, haben neue Funktionen eingebaut und alte verbessert. Alle Punkte aufzuzählen, würde den Rahmen sprengen. Größte Neuerungen sind die Blöcke um WM, Textmodus, Jugendarbeit und Fan-Betreuung. Auch das Stärkesystem wurde überarbeitet, die Transfers realistischer gestaltet und Probeverträge sowie Spielerversicherungen hinzugefügt. Sehr wichtig sind auch die 3D-Spielszenen, die flotte und spannende Matches garantieren."

PC Games: Wie wollt ihr Anfängern den Spieleinstieg erleichtern?

Krahe: „Wir haben natürlich alle wichtigen Bereiche mit Assistenten ausgestattet, um gerade dem Manager-Neuling und weniger erfahrenen Kufen-Cracks einen leichteren Einstieg zu ermöglichen. So kann man neben der Aufstellung, der Taktik, dem Training und der Stadionverwaltung nun auch die neue Fan-Arbeit vom Computer übernehmen lassen."

9.



ANTRIEBSKONZEPT Der frontgetriebene Alfa Romeo 156 fährt sich in **Race** völlig anders als die Heckschleuder von BMW.

Race: The WTCC Game

Noch einsteigerfreundlicher als GTR 2: In Simbins drittem Rennspielstreich geben Sie auch in Fronttrieblern Gas.

GTR 2 steht gerade mal ein paar Wochen im Handel und schon prescht der nächste Motorsportflitzer aus dem Hause Simbin in Richtung Zielgerade. Während **GTR** und **GTR 2** die FIA GT-Serie simulieren, dreht sich bei **Race** alles um die FIA World Touring Car Championship, die auf Eurosport zu bestaunen ist. Protagonisten sind hier keine hochgezüchteten Rennsemmeln. Stattdessen kämpfen modifizierte Serienfahrzeuge, etwa der Alfa Romeo 156, BMW 320si oder Peugeot 407, mit rund 270 PS um die Pole-Position. Der Sieger wird aus zwei Sprint-Veranstaltungen von je 20 Minuten ermittelt. Interessant: Das Endergebnis des ersten Laufs liefert zugleich die Aufstellung für den zweiten Durchgang, wobei die ersten acht Teilnehmer in umgekehrter Reihenfolge starten.

Das Fahrgefühl unterscheidet sich von **GTR 2** eklatant, da abgesehen von zwei 3er-BMWs nur frontgetriebene Boliden in der Garage stehen, die sich vergleichsweise gutmütig verhalten. So brauchen Sie sich beispielsweise kaum Sorgen machen, dass Ihr Heck Sie in der nächsten Kurve überholt oder Sie am Start einen Dreher landen. Leicht wird **Race** dadurch aber nicht, da Simbin die KI weiter aufbohren will. Bei der Grafik hält Simbin an der Technik von **GTR 2** fest. Die Schweden spendierten lediglich den Cockpits mehr Polygone und sorgten für realistischere Spiegelungen auf dem Lack. Bei Regenrennen sticht außerdem ein neues Feature sofort ins Auge: Endlich bringt ein animierter Scheibenwischer den nötigen Durchblick, der übrigens nicht mehr gewährleistet ist, wenn die Frontscheibe Risse durch Steinschläge aufweist. (bb)

Entwickler: Simbin
Anbieter: Eidos
Termin: 24. November 2006

... im Vergleich mit

GTR 2

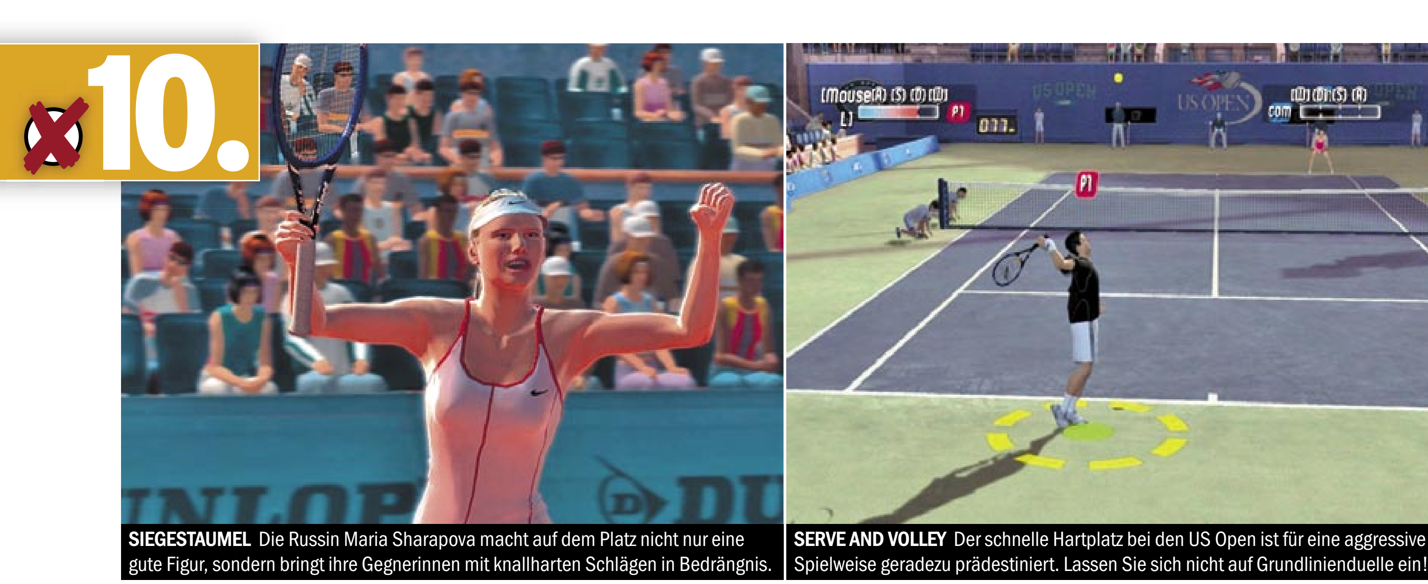
- **RENNSERIE** In **GTR 2** fahren Sie in der FIA GT-Serie der Jahre 2003 und 2004, **Race** simuliert die Saison 2006 der FIA WTCC.
- **GRAFIK** Beide Titel setzen auf die gleiche Grafik-Engine, die wunderschöne Boliden und Wettereffekte auf den Monitor zaubert. Abseits der Strecke geht es bei beiden Spielen relativ trist zu. **Race** bietet geringfügig detailliertere Cockpits und schönere Lackspiegelungen.
- **STRECKENDESIGN** Sowohl **GTR 2** als auch **Race** warten mit bekannten internationalen Kursen auf, die per GPS millimetergenau vermessen wurden.
- **FAHRZEUGE** Im Gegensatz zu **GTR 2** umfasst der **Race**-Fuhrpark auch frontgetriebene Autos, die ein anderes Fahrerlebnis als die berüchtigten Heckschleudern bieten.
- **KARRIERE** Einen richtigen Karrieremodus mit Belohnungen gibt es weder in **GTR 2** noch bei **Race**. Herzstück beider Simulationen ist die Meisterschaft.



MONACO-FLAIR Der enge Stadtkurs von Macau verlangt den Fahrern alles ab.



HECKSCHADEN Die Stoßstange dieses Hondas wurde schwer beschädigt.



SIEGESTAUMEL Die Russin Maria Sharapova macht auf dem Platz nicht nur eine gute Figur, sondern bringt ihre Gegnerinnen mit knallharten Schlägen in Bedrängnis.

SERVE AND VOLLEY Der schnelle Hartplatz bei den US Open ist für eine aggressive Spielweise geradezu prädestiniert. Lassen Sie sich nicht auf Grundlinienduelle ein!

Top Spin 2

Spiel, Satz und Sieg! Mit über einem halben Jahr Verspätung schlägt Top Spin 2 bald auf dem PC auf.

Während Boris Becker allerhöchstens noch durch diverse Besenkammeraffären für Schlagzeilen sorgt, bringt ein gewisser Benjamin Becker frischen Wind in den schwächelnden deutschen Tennissport. Erst beendete der Newcomer bei den US Open in einem dramatischen Viersatz-Krimi die Karriere von Paradiesvogel Andre Agassi und jetzt erreichte der Saarländer gar das Halbfinale des ATP-Turniers von Tokio, wo ihn nur der Weltranglistenerste Roger Federer stoppen konnte. Auch auf dem PC meldet sich der weiße Sport endlich wieder zurück. Denn Publisher Dtp bringt hierzulande die seit April für Konsolen erhältliche Simulation **Top Spin 2** in die Läden. Da der eigentliche Entwickler Indie Built (ehemals Access Software, **Links**-Serie) unmittelbar nach dem damaligen Release geschlossen wurde, beauftragte Dtp das Studio Aspyr mit der 1:1-Portierung auf den Computer.

Wer nicht mit einem der 24 bekannten Tennis-Cracks wie Maria Sharapova, Venus Williams, Andy Roddick oder Lleyton Hewitt aufschlagen will, startet einfach den umfangreichen Karrieremodus. Dabei erstellen Sie in typischer **Tiger Woods 07**-Manier einen ganz individuellen Ballkünstler, dessen Fähigkeiten Sie in Trainingslektionen aufmotzen. Langsam arbeiten Sie sich von Feld-Wald-und-Wiesen-Turnieren nach oben, bis Sie sich für die ATP-Tour qualifizieren und dort in Wimbledon, den US Open oder den Australian Open die aktuelle Weltelite herausfordern. Auf dem Platz hebt sich **Top Spin 2** von seinem arcadelastigen Vorgänger durch ein langsameres und realistischeres Spielgefühl ab. So erfordert es zum Beispiel einiges an Übung, einen Slice, Top Spin oder Stoppball im Feld zu platzieren. Neu hinzugekommen sind diverse Spezialschläge, mit denen Sie Ihr Spiel noch variantenreicher gestalten. Allerdings gelingen diese Kunststücke nur mit einer entsprechend hohen Motivation des Spielers, die Sie durch Schlägerschmeißen, Wutausbrüche oder Jubelschreie zwischen den Ballwechseln beeinflussen. (bb)

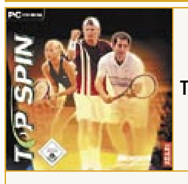
Entwickler: Indie Built/Aspyr
Anbieter: Dtp
Termin: 1. Dezember 2006

VIERKAMPF Neben Einzelwettbewerben stellen Sie wie hier bei den French Open auch im Doppel Ihr Können unter Beweis.



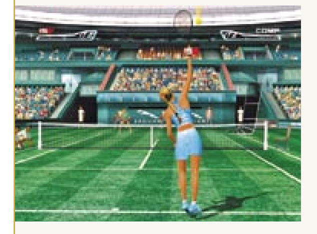
FRUSTBEWÄLTIGUNG Wenn Sie Ihren Emotionen freien Lauf lassen, steigern Sie die Motivation des Spielers.

... im Vergleich mit



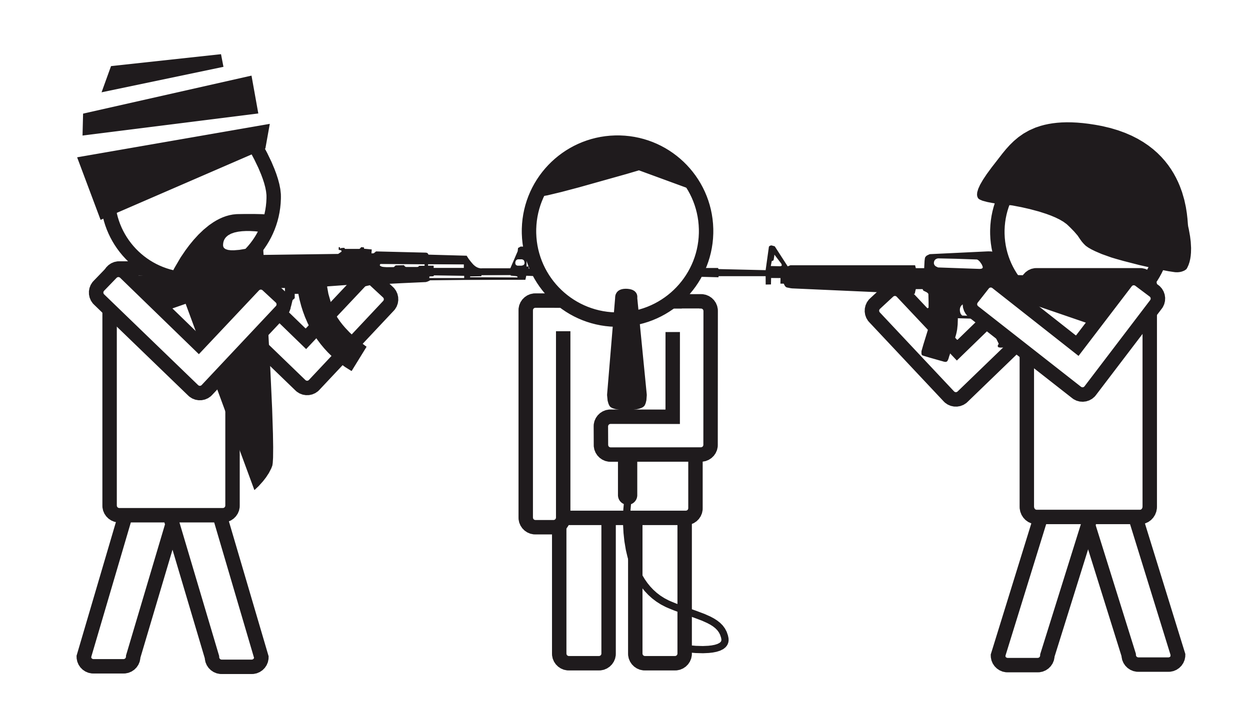
Top Spin

- **UMFANG** In diesem Punkt gleichen sich beide Titel wie eine Filzkugel der anderen. Neben Freundschaftsspielen winkt der umfangreiche Karrieremodus.
- **GRAFIK** Optisch fegt **Top Spin 2** seinen Vorgänger (kleines Bild) locker vom Platz. Besonders die Spieler und Zuschauer weisen mehr Polygone als früher auf und besitzen eine lebendigere Mimik.



- **WELTSTARS** Bereits **Top Spin** war mit 16 bekannten Größen des weißen Sports gut ausgestattet, Teil 2 geht noch einen Schritt weiter. Gleich 24 Weltklassespieler wie Roger Federer schwingen das Racket.
- **SPEZIALSCHLÄGE** **Top Spin 2** erweitert die bekannten Schläge wie Top Spin oder Slice durch riskante Aktionen, die Ihnen bei einer hohen Spielermotivation zur Verfügung stehen. Deshalb können Sie endlich Frust oder Freude freien Lauf lassen.
- **SPIELGEFÜHL** Teil 2 besitzt einen höheren Simulationscharakter als das arcadelastige **Top Spin**. Das Geschehen auf dem Platz läuft langsamer und zugleich realistischer ab. Außerdem landen Spezialschläge häufiger im Aus.





„DIE WAHRHEIT STIRBT ZUERST.“









www.jointtaskforce.de

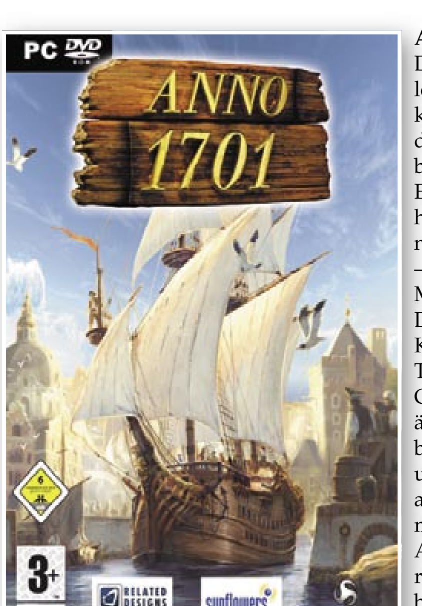




Top-Prämien vom Feinsten!*

Hammer-Spiele für null Komma nix

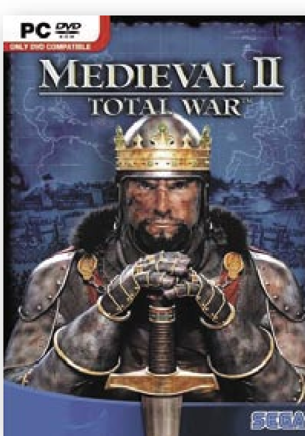
***Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als Gratis-Geschenk eine von vielen tollen Prämien abgreifen!**



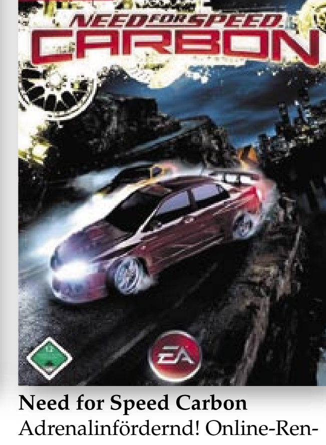
ANNO 1701
Der dritte Teil der beispiellos erfolgreichen **Anno**-Serie knüpft da an, wo seine beiden Vorgänger aufgehört haben: In einem Zeitalter der Entdeckungen und des Seehandels machen Sie sich auf, neue Inseln zu erschließen – mit dem Ziel, gigantische Metropolen zu errichten. Dabei gilt es, strategisches Können, kaufmännisches Talent und diplomatisches Geschick zu beweisen. Die äußerst detaillierte und lebendige Grafik mit bislang unerreichten Effekten und atemberaubendem Realismus sowie die packende Atmosphäre lassen Sie garantiert nicht mehr los. Aufbau-Strategie vom Feinsten!
Prämiennummer: 003093



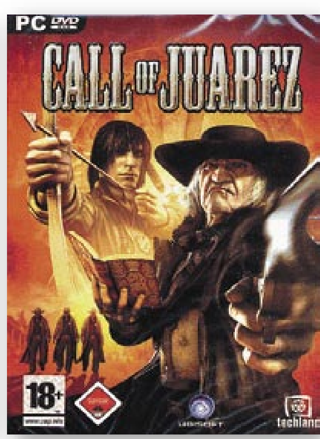
Company of Heroes
Grandioses Echtzeit-Strategiespiel, das vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist und Sie mit auf die Mission der tapferen Able-Kompanie nimmt. Durch die vollständig zerstörbaren Landschaften gleicht keine Schlacht der anderen. Die ausgefeilte KI der Einheiten erzeugt ein neues Niveau von Realismus und Eigenständigkeit der Charaktere. Die Soldaten werden regelrecht lebendig, interagieren mit der Umgebung und führen komplexe Taktiken aus. **Company of Heroes** glänzt durch kinoreife Grafikdetails und erstklassigen Sound!
Prämiennummer: 003094



Medieval 2: Total War
Ein Strategiespiel der Superlative, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt. Auf in die Schlacht!
Erscheint: 10.11.2006
Prämiennummer: 003068



Need for Speed Carbon
Adrenalinfördernd! Online-Rennen und atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimative Next-Generation-Rennspiel.
Erscheint: 02.11.2006
Prämiennummer: 003092



Call of Juarez
Höchster Detailgrad, eindrucksvolle Spielphysik und einzigartige Darstellung!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003098



Medusa 5.1 ProGamer Edition
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds und bringen Sie sich mitten ins Geschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
Prämiennummer: 003034

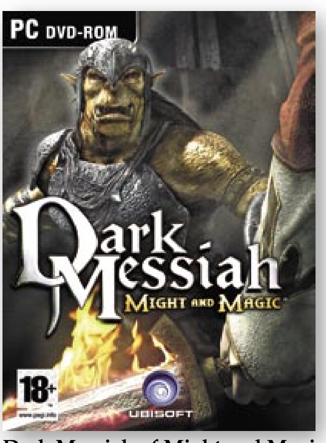


Splinter Cell: Double Agent
Sam Fisher diesmal als Doppelagent – sein vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003050

Neverwinter Nights 2
Ein **D&D**-Rollenspiel der **KotOR 2**-Macher – mit Party, deutlich schönerer Grafik, komfortablerem Editor und mehr Einzelspielerspaß.
Prämiennummer: 003029



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918



Dark Messiah of Might and Magic
Das Fantasy-Actionspiel bietet alles, was sich Genre-Fans wünschen.
Erscheint: 31.10.2006
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003040

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

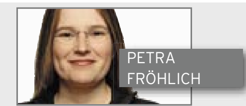
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 39

TEST

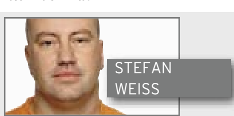


PETRA FRÖHLICH

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Anno 1701
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Stronghold Legends
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited

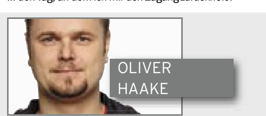
DIRK GOODING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Medieval 2 und WoW: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: ... dass Juri meinen (!) Burning-Crusade-Zugang hat.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: ... den Tag, an dem ich mir den Zugang zurückhole.



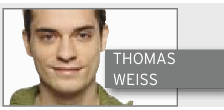
STEFAN WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Anno 1701
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Heroes of Annihilated Empire
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das Anno-1701-Sonderheft ;-)



OLIVER HAAKE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Battlefield 2142
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Splinter Cell 4, da es nicht zur Sneak Peek kam.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer: Mark of Chaos



THOMAS WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Company of Heroes
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dark Messiah of Might and Magic
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3 (mit Patch)



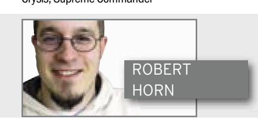
SEBASTIAN THÖING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Flight Simulator X
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Fußball Manager 07
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis, Supreme Commander



FELIX SCHÜTZ

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Jade Empire (Xbox) und Alien Shooter 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass Kollege Bezold uns verlässt.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die kommenden Sam-&-Max-Episoden



ROBERT HORN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Call of Juarez
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Warhammer Online auf der GC
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Messiah of Might and Magic



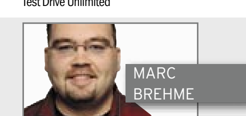
JUSTIN STOLZENBERG

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Sims 2: Haustiere
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Archlord
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited



ANSGAR STEIDLE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Alien Shooter 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Hatte noch keine Zeit für Gothic 3.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Armed Assault und ein paar freie Tage.



MARC BREHME

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Dark Messiah of Might and Magic
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Heroes of Annihilated Empires
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Simon the Sorcerer 4



REINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Das Ende der Motorrad-Saison.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Age of Empires 3: The Warchiefs



CHRISTIAN BURTCHEN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Der Anfang von Anno 1701 im Endlosspiel.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Mid- und Endgame in Anno 1701.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Ein Anno-1701-Add-on mit Kampagne.



JURI ANGER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: WoW: The Burning Crusade (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Archlord
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London, Gods & Wars



PATRICK NEEF

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: WoW: The Burning Crusade (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Archlord
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2: Episode 2, Portal



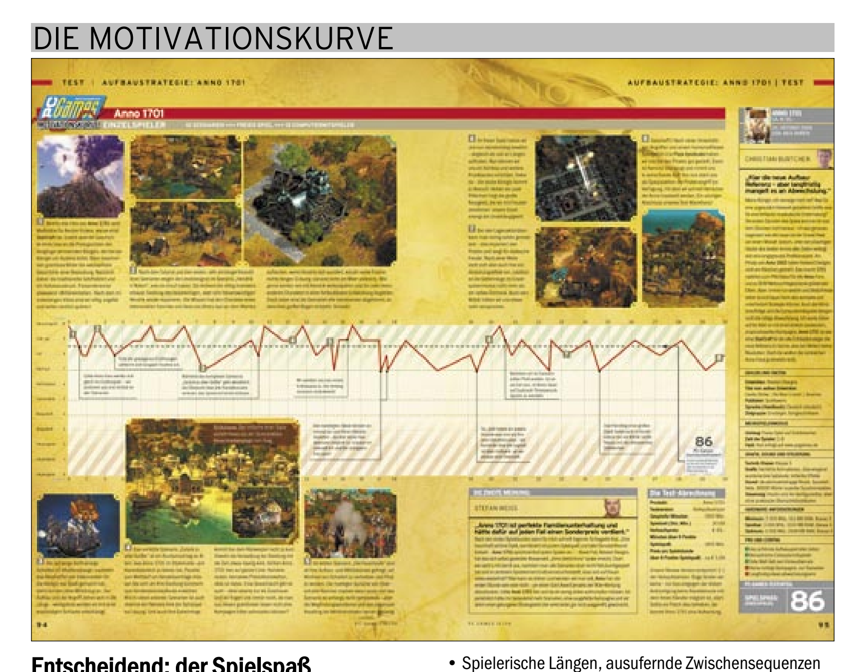
SEBASTIAN WEBER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Company of Heroes
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Bugs in Gothic 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Bioshock

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5


BEISPIEL: COMPANY OF HEROES

BEISPIEL: PREY

KLASSE 4


BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE


BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3


BEISPIEL: C&C GENERÄLE


BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2


BEISPIEL: EMPIRE EARTH

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1


BEISPIEL 1: STARCRAFT


BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005/2006	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Anno 1503, Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD



PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Black & White 2
Company of Heroes
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Gothic 3
Half-Life 2
Medieval 2: Total War
NBA Live 07
Prey
Quake 4 (dt.)
X3: Reunion

PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Die Gilde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 07
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Gothic 3
GT Legends
GT Racing 2
GTA San Andreas
Medal of Honor: Allied Assault
Medieval 2: Total War
NBA Live 07
Need for Speed Underground 2
NHL 07
Rise & Fall: Civilizations at War
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft



Anno 1701

Die Königin der Aufbau-Strategie regiert wieder: Im heiß ersehnten dritten Teil der Serie werden Einsteigerfreundlichkeit und Spielwitz groß geschrieben.

An Deck der Donna Maria herrscht große Aufregung. Das Entdeckerschiff ist tagelang durch verheerende Stürme gezogen, die Besatzung glaubte sich am Ende der Welt verloren. Aber auf einmal tönt es aus dem Krähennest: „Land in Sicht!“ Schnell ankern die Matrosen und zimmern mit dem letzten Holz ein Kontor zusammen, das das Tor zur weiten Welt ist und bleibt. Dahinter ruht der Wald, aus den Bergen glitzert es silbern und das wunderbar saftige Grün der Wiesen verspricht fruchtbaren Boden.

Auch Familie Wagner ist dabei. Vater Johann Sebastian, Mutter Anna Magdalena und Sohn Georg Friedrich siedeln als Pioniere in einer engen Holzhütte. Die Familie hat noch viel vor, genauso wie die neu gegründete Siedlung Goldfurt.«

Goldfurt ist Ihre Stadt. Sie, der Spieler im Aufbau-Strategietitel **Anno 1701**, kontrollieren erneut die Geschicke Ihrer Einwohner und bauen ein winziges Dorf zu einer prunkvollen Metropole aus. Bevor Sie sich wundern: die Wagners als Familie sind nicht die Kampagne von Sunflowers' sonnigem Meisterwerk – denn einen Feldzug ganz gleich welcher Art suchen Sie vergeblich.

Für den konventionellen **Anno**holiker liegt ein weit konfigurierbares Endlosspiel bei; wem es nach im Wortsinne aufbauenden Geschichten dünkt, der spielt die mitgelieferten zehn Szenarien. Diese überzeugen

ANLEGEPUNKT Kontore sind der Beginn jeder Siedlung.

JETZT WIRD ABGERECHNET Das Interface bietet nicht nur Zugriff auf alle Menüs, sondern auch exakte Bilanz und Zensus.



DANIEL DAMPFBETRIEB Bereist ein Erfinder die Stadt, profitiert die Forschung vom Ehrengast.



HOPFEN UND MALZ Der zünftige Bierwagen hebt die Stimmung Ihrer trinkfesten Bevölkerung.

allesamt durch solides Missionsdesign und lebendige Präsentation – und hätten mit etwas Mühe eine tolle Kampagne abgegeben! Grafisch baut und siedelt es sich in **Anno 1701** ohnehin eine Klasse besser als in der Konkurrenz – die Bilder (unten) der fremden Völker und Piraten etwa sind komplett in Spielgrafik.

Anno 1701 ist vom Spielablauf her so klassisch und gut wie eh und je. Alles beginnt damit, auf einer neuen Insel mit verheißungsvollen Rohstoffvorkommen ein Kontor, einen Holzfäller, ein paar Fischer, ein Dorfzentrum und einige kleine Hütten zu errichten.

Neue Gebäude in **Anno 1701** entstehen wie von Geisterhand per Mausklick und sind dann sofort an Ort und Stelle – im Gegensatz etwa zur **Siedler**-Serie, wo sich erst ein knuffiger Konstrukteur auf den Weg macht.

Dadurch ist **Anno 1701** etwas schneller im Aufbau – bis sich neue Gebäude allerdings bemerkbar gemacht haben, dauert es genretypisch eine Weile. Arbeitsplätze oder -kräfte gibt es nicht – Gebäude funktionieren einfach so, wenn der nötige Rohstoff vorhanden ist.

Ein Lager, bitte!

Kontore und Markthäuser sind zentraler Dreh- und Angelpunkt Ihres Warenbestandes. Sobald ein Karrenschieber beispielsweise Stoffe von der Webstube anschleppt, landen diese im jeweils inselweit verwalteten Inventar. Haben Sie die entsprechende Ware nicht gesperrt, bedienen sich Ihre Bürger ganz nach ihren Bedürfnissen.

Apropros Bedürfnisse: die sind das Einzige, was Ihren Bewohnern scheinbar nie ausgeht. Während die einfachen Pioniere noch relativ genügsam und bescheiden vor sich hinleben, erfordert bereits der Aufstieg zu Siedlern, der nächsthöheren Zivilisationsstufe, die Befriedigung zusätzlicher Wünsche.

Dies wird entweder über ein spezielles Gebäude – eine Schule für Bildung – oder über eine neue Produktionskette – Schaffarmen und eine Webstube für Stoffe – bewerkstelligt.

Kaum sind Ihre Leute aufgestiegen, fallen ihnen aber schon neue Sehnsüchte ein. Sie allerdings haben von den aufstrebenden Hedonisten große Vorteile ...

Steuererhöhung anno 1701

»... Argh! Wutentbrannt wirft Johann Sebastian einen Stein ins Meer, übrigens sehr wider die Gesundheit eines unglückseligen Fischers. Seit Tagen gibt es kaum noch Fleisch auf dem Markt, und die wenigen Reste werden nur teuer verkauft. Wenn das so weitergeht! Doch schon kommt Anna Magdalena heim: Es gibt wieder frisch erlegtes Wildbret. Zwar wurden im Gegenzug auch gleich die Steuern noch etwas angehoben, aber ein voller Bauch rebelliert halt nicht sehr gern. „Hast du Nachschlag?“«

Die Steuerschraube ist zurück! Je nachdem, wie viele der Ansprüche Ihrer nimmersatten Einwohner Sie erfüllen, desto weiter verschiebt sich der Balken der Steuersätze, mit denen die Entrichter gut und zufrieden leben können, in die Höhe. Wie in **Anno 1602** ist der Versuch, Ihre Bewohner möglichst zufrieden und damit zahlungskräftig zu halten, der Kernpunkt des Spiels. Der Markt hingegen spielt nur grafisch eine Rolle – die **Anno 1503**-Zeiten, in denen Sie an den merkantilen Ständen durch Warenverkauf Ihren Unterhalt sicherten, sind vorbei.

Bausparen anno 1701

»Mit letzter Kraft stemmten die Wagners den Giebel. Es war geschafft – das neue Haus kürte ihr Leben in Goldfurt, wo einst lediglich eine schäbige Hüttensammlung stand.«

Sind die Bedürfnisse Ihrer Einwohner eine Weile voll erfüllt und konnten Sie es sich sehr zum Neid und Leid vieler Finanzminister leisten, die Steuerschraube zu lockern, steigen Ihre freundlich dreinblickenden Insulaner auf. Das kostet zwar auch einiges an Rohstoffen und bringt natürlich neue Forderungen Ihrer Untertanen mit sich, erlaubt Ihnen aber den Bau weiterer Gebäude und erhöht Ihr Steueraufkommen. Ein weiterer Effekt: Die verbesserten Baukünste jeder Stufe sorgen dafür, dass in den Häusern mehr Einwohner Platz finden. Das ist gut für Ihre Steuerkasse – überrascht aber den angehenden Städteplaner mitunter auch, weil Ihre Kleinstädter auf einmal die Vorräte ratzekahl leer futtern.

Gebaut wird immer an einem bei Bedarf einblendbaren Raster. Durch das althergebrachte Einzugsbereich-Schema für bedürfnisstillende Gebäude wirken die Städte zunehmend blockig. Zudem sind direkt beim Häuserbau Einzugsgebiete etwa der Kirche nicht ersichtlich und Sie sind gezwungen, zwischen den Menüs zu jonglieren.

Anno-Siedler, die nächste Stufe nach den anfänglichen Pionieren, geben sich zunächst glücklicherweise verhältnismäßig bescheiden. Die hageren Kerle wünschen aber bald auch schwieriger zu produzierende



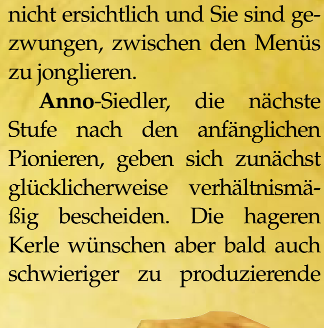
BÄUMCHEN WECHSEL DICH Karrenschieber holen selbstständig oder per Befehl fertige Waren ab.



Für Trophäensammler

Bis zu 90 Goldstücke (vulgo: Euro) wechseln den Besitzer, wenn eine Limited Edition von **Anno 1701** über die Ladentheke wandert. Somit ist die Holztruhe wohl nur etwas für eingefleischte Fans.

Der zahlungswillige **Anno**-Fan freut sich aber: Er findet ein handsigniertes Buch mit rund 100 Zeichnungen der **Anno**-Entwickler, einen Schlüsselanhänger aus Messing und **Anno**-Postkarten, um die Verwandtschaft aus dem Urlaub auf den **Anno**-Insel zu grüßen. Und während man das Buch durchblättert, ertönt der ebenfalls enthaltene Soundtrack. Wir meinen: ein stolzer Preis, aber für Fans ein passendes Weihnachtsgeschenk!





PSSST! Die Aktivitäten der Geheimloge sind ganz schön gemein – wie diese Brunnenvergiftung.

SAUWETTER Beeindruckend: Bei Regen perlen sogar Tropfen vom Inneren des Monitors.

SCHREIB MAL WIEDER Ein besonders schönes Panorama ermöglicht die neue „Postkartenansicht" mit Tiefenunschärfe.

SONNENKÖNIGSPALAST Wenn in Ihrer prosperierenden Metropole genügend Aristokraten durch die Straßen wandeln, können Sie sich ein Schloss errichten.

Waren. Während sich Nahrung nahezu überall beschaffen lässt, stellt sich das Bereitstellen von Alkohol und Tabakwaren bereits als deutlich schwierigeres Unterfangen heraus.

Auf zu neuen Ufern!

»Eigentlich wollte Johann Sebastian kein Schiff der Welt mehr sehen – aber in letzter Zeit war das unausweichlich. Ständig schipperte irgendein Seelenverkäufer am Kontor vorbei und die Karrenschreiber trugen eifrig Plunder ins Lager. Na gut, so lange er das schwere Zeug in den Kisten nicht schleppte, sondern nur rauchte und trank ...«

In der Werft werden die verschiedenen Schiffstypen zusammengezimmert. Selbst die kleineren Boote bedürfen bereits einer stattlichen Menge an Holz, Werkzeug und Stoffen und fordern außerdem noch im laufenden Betrieb Unterhalt. Neben der Besiedlung eines Fleckchens Heimaterde steht die Erkundung und Kolonisierung anderer Inseln im Mittelpunkt des Spiels. Keine Insel ist für alle nötigen Waren fruchtbar. Mit Glück können Sie Ihre Bürger – der Mittelstand im **Anno**-Universum – direkt lokal versorgen, aber spätestens Kaufleute und ihren Wunsch nach Schoki befriedigen Sie nicht ohne hin- und herfahrende Schiffchen.

Wohlstand für alle

Um die finanziell wie körperlich kräftig gebauten Merkatoren zu beglücken, bedarf es Pralinen – und Honig und Kakao gedeihen per se nicht auf einer einzigen Insel, denn es gibt in **Anno 1701** zwei Klimazonen, von denen die Agrarmöglichkeiten abhängen. Folglich bauen Sie im Süden des Inselreiches Kakaobohnen an und lassen diese per Handelsroute in den Norden kutschieren, wo Ihre Imkerei die fleißigen Bienen behütet und die Konfiserie die unnachahmlichen Törtchen mit Sherry-Kirsche kredenzt.

Wie das Beispiel zeigt, sind die Produktionsketten im Verlauf des Spiels immer komplexer. Manche Endprodukte benötigen mehrere Zulieferer, in einigen Fällen sind auch diverse Verarbeitungsschritte erforderlich. Manche Rohstoffe, darunter Eisen, können zu mehreren Endprodukten verarbeitet werden, vereinzelte Plantagen wiederum haben das gleiche Endprodukt. Mit jeder Entwicklungsstufe stehen Ihnen neue und effizientere Möglichkeiten bereit, Nahrung zu erzeugen. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass Sie das eine oder andere Gut nicht selbst erwirtschaften können.

Kaufmannsladen

»Ein kräftiger Händedruck, und der Freie Händler mit dem markanten Bart und dem stets klingelnden Geldbeutel schwang sich auf sein Schiff. „Bis bald, ich komme gern wieder", segelte er in den Abend. Er hatte einiges an Steuereinnahmen mit an Bord genommen – aber dafür gute Mengen an Lampenöl und Marmor zurückgelassen.«

Der Freie Händler fährt Ihre Kontore regelmäßig an und kauft oder verkauft Waren gemäß Ihren Einstellungen. Oder Sie selbst machen sich per Schiff auf den Weg und gehen bei dem geschäftstüchtigen Gesellen zum Shoppen. Großes Manko: Eine Handelsroute zum Freien Händler ist nicht vorgesehen! Die Preise des Freien Händlers sind nicht die besten, dafür bietet er im Endlosspiel lukrative Aufträge an. Diese sind aber schnell eintönig, meist gilt es, Schiffbrüchige zu retten oder Waren zum Händler zu karren. Abwechslungsreichere oder komplexere Aufträge hätten das Spiel bereichert. Der Freie Händler ist übrigens nicht Ihr einziger Geschäftspartner: Auch gut gesinnte Computer-Mitspieler steuern Ihr Kontor an.

> Mit jeder Entwicklungsstufe stehen auch neue und effizientere Bauten zur Verfügung.

Man gönnt sich ja sonst nichts

»Meine Güte, was für ein Anblick! Johann Sebastian konnte es kaum fassen. Nicht nur, dass der umliegende Senat ein wunderbarer Ort war, um mit den anderen Aristokraten die Macht des stärksten Standes zu fühlen! Nicht nur, dass Anna Magdalenas Dekolleté mit dem Schmuck noch reizvoller aussah als sonst! Nein, jetzt gab es auch noch dieses feine, glitzerne Jade-Zeug!«

Während Handel bei allen „normalen" Gütern meist optional bleibt, ist er für die höchsten Weihen des **Anno**-Spielens zwingend erforderlich. Aristokraten, nimmersatte Hedonisten mit immensen Ansprüchen, aber – Sie ahnen es –, immensen Steuerleistungen, benötigen sogenannte Kolonialwaren. Diese können Sie nicht abbauen oder erwerben, sondern nur über eines der Fremden Völker Irokesen, Asiaten, Inder und Azteken

Steuer-Board: Ein Groschen ist eine Mark nach Steuern.



Sie ist zurück – und besser als je zuvor: die Steuerschraube, das in **Anno 1503** so schmerzlich vermisste Mittel, die Staatssäckel zu füllen. Die Funktionsweise ist simpel: Für jede Bevölkerungsschicht können Sie die Steuer individuell festlegen.

Steuerschätzung

Dazu klicken Sie einfach auf ein entsprechendes Wohnhaus – in unserem Fall das der Aristokraten – und schon kann man die Steuern einfach anpassen.

Ein farbiger Verlaufsbalken zeigt dabei an, welche Stimmung Ihre Einwohner beim jeweiligen Steuersatz annehmen. Ein sattes Grün steht für euphorische Einwohner – zwingende Voraussetzung, damit diese nach kurzer Zeit die nächste Bevölkerungsstufe erreichen.
Sobald Ihre Bürger verstimmt sind, sinkt die Bevölkerungszahl und damit das städtische Steueraufkommen. Dementsprechend nehmen Sie Steuererhöhungen in den rötlichen Bereich besser nur kurzfristig in Notlagen vor.

Zufriedenheit kostet extra

Auf der ärgsten Stufe, zornig, wandern Ihre Bewohner nicht einfach ab, sondern sammeln sich zunächst auf dem Marktplatz, um dann nach einiger Zeit revoltierend und brandschatzend durch die Straßen zu ziehen. Die Befriedigung der Bedürfnisse Ihrer Einwohner bestimmt dabei, wie weit Sie die Steuern ohne Stimmungsverlust nach oben drehen können.
Bedenken Sie: Die höheren Bevölkerungsschichten sind deutlich intoleranter.



STEUER-BORD Schiffe sind für Handel und Militär von zentraler Bedeutung.



WASSERSCHLACHT Das Handling der Schiffe wurde gegenüber **Anno 1503** verbessert – sie reagieren jetzt schneller.

MONDSCHEINTARIF Der Leuchtturm ermöglicht den grafisch imposanten Nachtmodus.

beziehen. Sind Sie mit den Ethnien verbündet, verfügen Sie auch über deren Spezialaktionen, wie der Flaute, die gegnerische Schiffe nur noch im Ententempo schippern lässt.

Die Stimmungslage der einzelnen Mitspieler und Völker können Sie jederzeit im Diplomatie-Menü abfragen. Ihre Mitspieler geben Ihnen auch im laufenden Spiel Auskunft, ob ihnen eine jüngst in zu aufdringlicher Nachbarschaft errichtete Siedlung vielleicht nicht passt, oder ob sie sehr angetan sind von Ihrem Engagement für den Freien Händler. Reger Warenaustausch mit den Mitspielern sichert eine freundliche Neigung am besten, viele Tributforderungen oder freches Siedeln vor der Haustür verstimmen Ihre Mitspieler.

Somit läuft die Diplomatie nicht nur über Ihr Menü, sondern ist eine direkte, logisch nachvollziehbare Systematik innerhalb der Spielwelt. Das ist zwar an sich nichts fundamental Neues, wurde aber bisher selten so gut umgesetzt. Noch dazu regen die menschelnden Computer-Mitspieler dazu an, sich in der lebendigen **Anno**-Welt selbst Freunde und Feinde auszusuchen.

»Die Glut der Erzschmelze schien ganz Goldfurt zu erwärmen – oder war es doch eher das Fieber ob des drohenden Krieges? Werkzeug wurde aus geschmolzenem Erz schon lange keins mehr gehämmert, stattdessen schufteten Waffenschmied und Kanonengießer pausenlos. Freiwillige rückten in die Garnisonen und zur Festung und kamen in schweren Rüstungen mit Piken oder Haubitzen, manche gar auf Pferden heraus. Riesige Kriegsschiffe liefen vom Dock.«

Ein bisschen weniger Frieden

Anno 1701 ist bei Weitem weniger kriegslüstern als der Vorgänger. Je nach Ihren Einstellungen und Spielzügen sind auch komplett friedliche Partien möglich. Kommt es aber zum Kampf, bilden Sie Truppen wie gehabt in Ihren Militärgebäuden aus und schicken Sie per Rechtsklick zum Angriff. Im Gegensatz zu **Caesar 4** kämpfen keine rekrutierten Bürger, das Militärwesen läuft abseits der eigentlichen Bevölkerung.

Ihre Soldaten verladen Sie per Schiff zum Feind und setzen Sie dort ab. Außer, es kommt zum spektakulären Seekampf, bei dem die Kanonenkugeln übers Wasser fliegen und die Soldaten des untergegangenen Schiffes wie Treibgut aufzusammeln sind. In solchen Momenten dreht die Musik dramatisch auf und das Orchester lässt Sie um die Gesundheit Ihrer Männer zittern. Generell braucht sich die mitreißende Musik nicht vor **Spellforce 2** oder **Gothic 3** verstecken! Auch die atmosphärische Sprachausgabe – rund 80.000 Wörter – erweckt die Mitspieler und Ihre Einwohner zum Leben.

Haben Sie Ihre Truppen schließlich an Land gebracht, bekämpfen sich die Heere je nach Einstellung automatisch oder auf Befehl. Wie im Vorgänger übernehmen Sie Kontore und Markthäuser, nachdem Sie sie sturmreif geschossen haben.

Manöverkritik

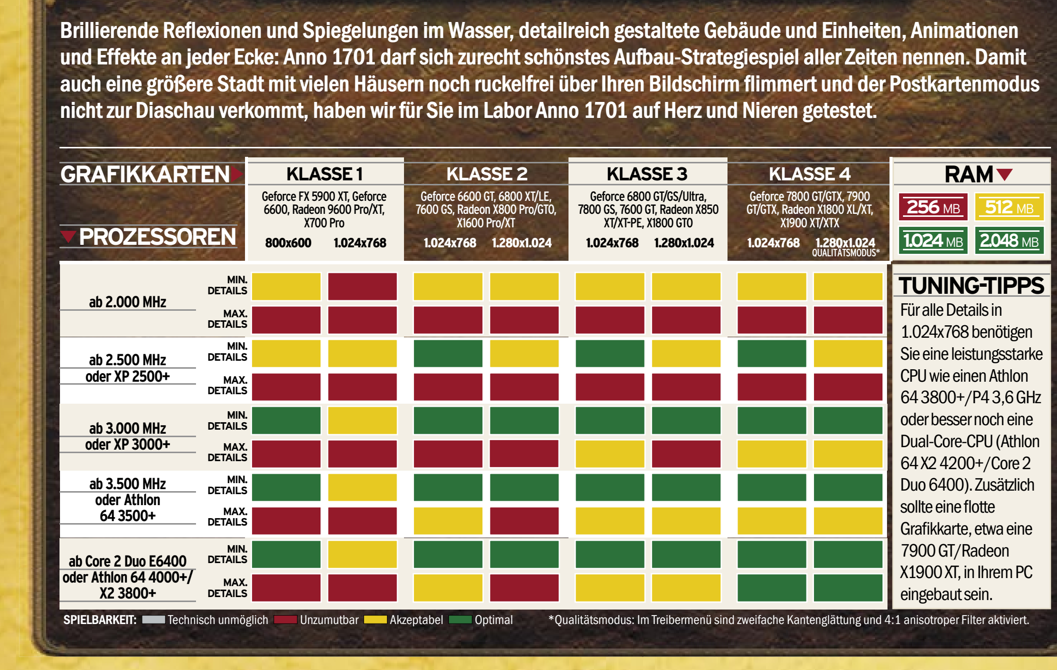
Ähnlich wie in **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde** kontrollieren Sie nicht einzelne Militäreinheiten, sondern kleinere Truppenverbände. Dadurch gewinnen Sie zwar zunächst an Übersicht, sobald es aber zu einem dichten Kampf in den Gassen einer gut ausgebauten Stadt kommt, lassen sich die einzelnen Gruppen nicht mehr auseinanderklamüsern.

Auch die Wegfindung der türkis konturierten Einheiten ist suboptimal – freundlich gesinnte Schiffe fahren einfach durcheinander, Militäreinheiten bleiben durchaus vor einem Felsen stehen, statt den ein paar Schritte weiter rechts liegenden Aufgang zum anvisierten Schloss zu nutzen. Somit hinterlässt der Militärpart von **Anno 1701** einen schwachen Eindruck.



INDEPENDENCE DAY Ein Besuch der Königin und ein Feuerwerk krönen das Erreichen der Unabhängigkeit.

BIG CITY LIFE Große, ausgebaute Städte wie diese sehen zwar eindrucksvoll aus, sind aber unübersichtlich und strapaziös zu verwalten.



Leistungscheck

Brillierende Reflexionen und Spiegelungen im Wasser, detailreich gestaltete Gebäude und Einheiten, Animationen und Effekte an jeder Ecke: Anno 1701 darf sich zurecht schönstes Aufbau-Strategiespiel aller Zeiten nennen. Damit auch eine größere Stadt mit vielen Häusern noch ruckelfrei über Ihren Bildschirm flimmert und der Postkartenmodus nicht zur Diaschau verkommt, haben wir für Sie im Labor Anno 1701 auf Herz und Nieren getestet.

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 2.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6400 oder Athlon 64 4000+/ X2 3800+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▾: 256 MB | 512 MB | 1.024 MB | 2.048 MB

TUNING-TIPPS
Für alle Details in 1.024x768 benötigen Sie eine leistungsstarke CPU wie einen Athlon 64 3800+/P4 3,6 GHz oder besser noch eine Dual-Core-CPU (Athlon 64 X2 4200+/Core 2 Duo 6400). Zusätzlich sollte eine flotte Grafikkarte, etwa eine 7900 GT/Radeon X1900 XT, in Ihrem PC eingebaut sein.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Neue Welt

Das Endlosspiel und der Mehrspielermodus bieten immense Konfigurationsoptionen. Sie haben die volle Auswahl an KI-Mitspielern – vom trantütigen Hendrik Jorgensen bis zum knallharten Emilio Castelli. Noch dazu lassen sich Größe der Inselwelt, Rohstoffe und Händleraufträge sowie Katastrophen einstellen. Auch die Siegbedingungen sind vielfältig: Vermögen, Stadtgröße, besiedelte Inseln oder Schlossmaße küren den besten Annoholiker. Bis dato lief der Mehrspielermodus fehlerfrei, für einen Test kam **Anno 1701** zu spät ins PC Games-Kontor. Freuen Sie sich daher auf den Online-Test am 25. Oktober auf www.pcgames.de

Mit wem gedenkt Ihr Euch zu messen?

Fortsetzungen haben im Aufbau-Strategie-Genre derzeit Hochkonjunkur. Wie schlägt sich der Anno-Sprössling im Vergleich?

	Anno 1701	Die Siedler 2: Die nächste Generation	Caesar 4
Atmosphäre	Selten so detailverliebt gesiedelt und gewuselt. Die prächtige Musik und die Animationen machen das pure Zuschauen zum Genuss – klare Referenz!	Der Soundtrack wiederholt sich schnell und die knuffigen Kerle sind zwar drollig animiert, aber stumm. Die Umgebung bleibt etwas distanzierter.	Tag-Nacht-Wechsel, Wettereffekte, verschiedene Vegetationen – im **Caesar**-Universum ist einiges los. Nur die hakeligen Animationen stören.
Interface	Das elegante Interface fügt sich nahtlos in die Spielwelt ein. Superb: das Rechtsklickmenü, mit dem kontextsensitive Bauoptionen verfügbar sind.	Mit der zehn Jahren alten Benutzeroberfläche lässt sich problemlos siedeln. Mehr als Straßen und Gebäude errichten müssen Sie auch nicht.	Mit der zehn Jahre alten Benutzeroberfläche lässt sich problemlos die eine oder andere Bissspur in die Tastatur bringen. Zu verschachtelt, zu statisch.
Komplexität	Trotz vieler Produktionsketten ist das eigentliche Spielprinzip recht simpel: die Bedürfnisse der Bewohner decken, damit diese aufsteigen.	Der eigentliche Knackpunkt ist die Logistik: Wegesystem und Transportprioritäten wollen wohlüberlegt sein – eine recht knifflige Angelegenheit.	Die verschiedenen Stände mit wachsenden Bedürfnissen stellen Ansprüche an die Wohnlage und wollen einen Arbeitsplatz. Hochgradig komplex!
Innovation	Die Logenaktivitäten und die KI-Profile sind in dieser Form neu. Spielprinzip und Raster-Stadtstrukturen aber ähneln **Anno 1602** sehr stark.	Auf der Packung steht groß **Die Siedler 2** – was erwarten Sie?	Mit den Equites quartiert sich ein neuer Mittelstand in die Aufbau-Roms ein. Eine Nuance, die die Stadt- und Sozialstruktur weiter verfeinert.
Kampagne	Statt einer echten Geschichte gibt es nur lose, aber sehr stimmige Szenarien. Dabei hätten Setting und Charaktere unglaublich viel hergegeben!	Über Portale und Textfenster und ohne Charaktere siedeln die Römer ihren verschwundenen Frauen hinterher. Sie ahnen es – nicht wirklich spannend.	Drei Kampagnen führen die Spieler durch die Geschichte Roms. Der historische Bezug ist zwar authentisch, die Präsentation aber zu spröde.



GUTER STOFF Hopfen ist eine Grundlage für den essenziellen Alkohol.

MEHR DAVON Pfeile symbolisieren aufstiegsbereite Häuser, wenn Sie automatische Upgrades deaktiviert haben.

HUPS Ein Ausrufezeichen über einem Gebäude deutet Probleme an, weil etwa ein Rohstoff fehlt.

MEER DAVON Schiffe sind nicht nur der Startpunkt Ihrer Siedlungen, sondern sammeln auch Treibgut oder Schiffbrüchige ein.

WILL HABEN Drehende Icons stehen für Rohstoffe (hier: Marmor). Ein Karren zeigt endlose Vorkommen an, für deren Abbau Bergwerke aufzuwerten sind.

UND JETZT ALLE Das allererste Bedürfnis Ihrer Einwohner ist Gemeinschaft. Daher versammeln sich die Menschen im Dorfzentrum.

ALLER ANFANG ... Gerade neu erbaute Siedlungen sind eine wahre Freude, weil bereits an jeder Ecke etwas passiert und wuselt. Beim Zuschauen und -hören entsteht eine romantische Dorfidylle.

»Sieg! Davon erzählen noch Generationen! Das Schicksal schien sich schon gewendet zu haben, da bot Goldfurts Armee dem Gegner noch mal die Stirn. In der Universität hatten die Tüftler Haubitzen erforscht. Außerdem – im letzten Moment überredete ein geschickter Verräter die feindlichen Truppen zur Fahnenflucht.«

Schule und Universität dienen nicht nur der Befriedigung des Bildungsbedürfnisses Ihrer Einwohner, sie bringen auch die Erforschung zahlreicher Technologien auf den Weg. Diese verbessern spezifische Wirtschaftszweige, ermöglichen die Konstruktion größerer Schiffe, entwickeln neue Waffe für Ihr Heer, verschaffen diplomatische Vorteile oder geben Ihnen die Möglichkeit zu neuen Aktivitäten mit der Geheimloge.

Ganz im Verborgenen

Die grafisch lose an die Freimaurer angelehnte Loge ist ein nettes Gimmick in **Anno 1701**. Kurz nach der Erbauung steht Ihnen nur ein Spion zur Verfügung, der Informationen über die Gegenspieler sammelt. Später haben Sie die Chance, mit dem Demagogen die Arbeiter zum Streik zu bewegen oder gar per Revoluzzer die Bevölkerung zum Aufstand aufzuwiegeln. Bei all diesen witzigen Gemeinheiten aber stellt sich recht schnell ein Abnutzungseffekt ein.

Übrigens: Auch Ihre Einwohner können ohne Loge rebellieren. Dann nämlich, wenn Sie den Kaufleuten den Pralinenhahn zudrehen oder Ihre Aristokraten ohne Tabak auskommen müssen. Die Stimmung schlägt bei den hohen Bevölkerungsschichten schnell um, schon zieren rote Blitze die Häuser der entwöhnten Einwohner.

Zieht Ihre Bevölkerung tatsächlich mit Fackeln durch Ihre Stadt oder bricht gar ein Vulkan in der Nähe Ihrer Insel aus, lodern Flammen auf. Dann zahlen sich Straßenanbindung und Feuerwehr aus, die in einer putzigen Animation zum Brandherd eilt.

Nicht so einfach umgehen lassen sich die Grog schlürfenden Gesellen: auch in **Anno 1701** sind wieder die Piraten mit von der Partie, meist als erbittert kämpfende Freibeuter, die es auf Ihre Schiffe und eventuell verstreute Schätze abgesehen haben. Neu eingetroffen im **Anno**-Reich ist Ihre Majestät, die Königin.

Für die Königin!

Die kritische Monarchin hat Ihnen einst Startkapital zur Verfügung gestellt und verfolgt die meisten Ihrer Schritte mit sich langsam abbauendem Misstrauen. Geht Ihnen das Geld aus oder macht Ihr letztes Schiff Bekanntschaft mit dem Meeresgrund, schickt sie mürrisch Ersatz.

Gelingt es Ihnen, genügend Aristokraten glücklich zu machen, erreichen Ihre Bauoptionen ungeahnte Höhen. Prachtvolle Sonnenuhren und herrliche Hecken verzieren die Stadt, ein fürstliches Schloss ist Ihr Amtssitz. Haben Sie es in mehreren Etappen fertig gebaut, kommt Ihre Majestät als Ehrengast vorbei und ...

»Was für eine Feier! Johann Sebastian tanzte auf dem Marktplatz bis in die Abendstunden. Auch die Königin schien sich gut zu amüsieren. Dann erbat sie Ruhe und eine Fackel. Mit großen Worten würdigte sie den Ruhm Goldfurts und seiner Einwohner. Sie zündete ein farbenprächtiges Feuerwerk und verkündete die Unabhängigkeit Goldfurts!«

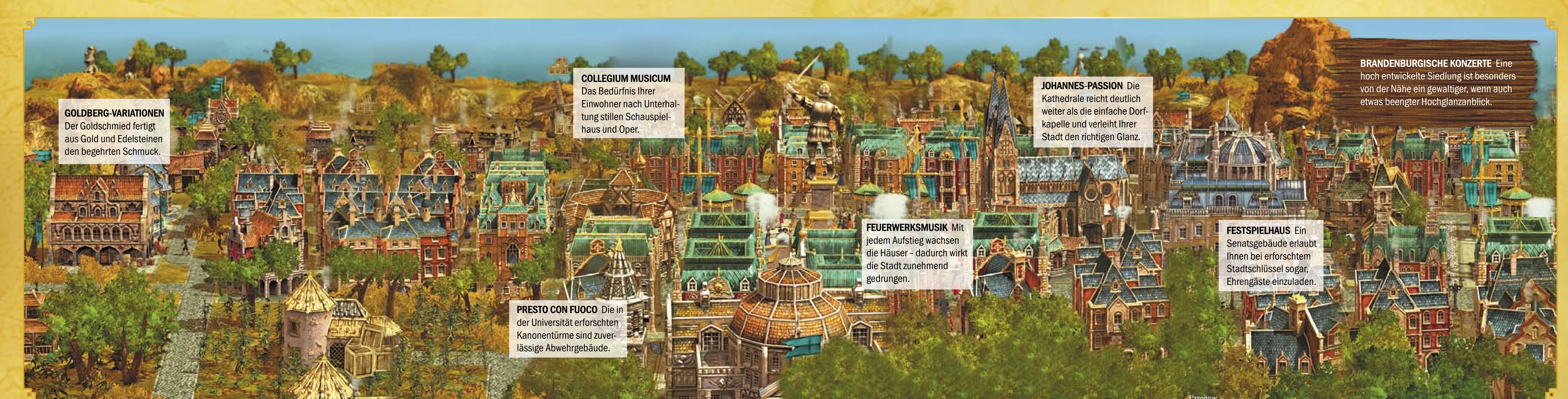
> Die Unabhängigkeit Ihrer Stadt ist ein großes Langzeitziel in Anno 1701.

Bis hierher und wie weiter?

Die Unabhängigkeit Ihrer Stadt ist ein großes Langzeitziel in **Anno 1701**. Ob jeder Spieler wirklich den glorreichen Tag erreicht, bleibt fraglich. Nicht, weil es so fürchterlich schwer wäre, sondern weil der Spielspaß langfristig abebbt. Das Erstellen der Handelsrouten ist zwar einfach, aber eine praktische Gesamtübersicht fehlt. Sie verbringen einen zunehmenden Teil des Spiels nur noch mit dem Abklappern Ihrer Inseln und Schiffe. Selbst die meisten E-Mail-Programme gestalten es im Vergleich einfacher, die Spamfilter auf einen Blick zu organisieren. Apropros Nachrichten: Wichtige Mitteilungen werden selbstverständlich eingeblendet.

Während wir einmal mehr das Maßstäbe-setzende Intro anschauen, ist Zeit für ein Resümee. **Anno 1701** ist nicht das Jahrhundertwerk, als das es lange gehandelt wurde. Trotz euphorischer Anfangsmomente und einer fulminanten Präsentation: Das Spiel hat seine Längen.

Bei aller Kritik – **Anno 1701** ist zweifelsfrei der bislang beste Teil der Serie und ein Muss für **Anno**-Fans und solche, die es werden wollen. (bur)



GOLDBERG-VARIATIONEN Der Goldschmied fertigt aus Gold und Edelsteinen den begehrten Schmuck.

COLLEGIUM MUSICUM Das Bedürfnis Ihrer Einwohner nach Unterhaltung stillen Schauspielhaus und Oper.

JOHANNES-PASSION Die Kathedrale reicht deutlich weiter als die einfache Dorfkapelle und verleiht Ihrer Stadt den richtigen Glanz.

BRANDENBURGISCHE KONZERTE Eine hoch entwickelte Siedlung ist besonders von der Nähe ein gewaltiger, wenn auch etwas beengter Hochglanzanblick.

FEUERWERKSMUSIK Mit jedem Aufstieg wachsen die Häuser – dadurch wirkt die Stadt zunehmend gedrungen.

FESTSPIELHAUS Ein Senatsgebäude erlaubt Ihnen bei erforschtem Stadtschlüssel sogar, Ehrengäste einzuladen.

PRESTO CON FUOCO Die in der Universität erforschten Kanonentürme sind zuverlässige Abwehrgebäude.

Anno 1701

PC Games MOTIVATIONSKURVE **EINZELSPIELER**

10 SZENARIEN +++ FREIES SPIEL +++ 12 COMPUTER-MITSPIELER



1 Bereits das Intro von **Anno 1701** setzt Maßstäbe für Render-Videos, wie es einst **Starcraft** tat. Erzählt wird die Geschichte eines lose an die Protagonisten der Vorgänger erinnernden Bürgers, der bei der Königin um Audienz bittet. Dann beschreiben grandiose Bilder die wechselvolle Geschichte einer Besiedlung. Natürlich dabei: die traditionelle Schiffsfahrt und ein Vulkanausbruch. Passenderweise abwesend: Militäreinheiten. Nach dem minutenlangen Video sind wir heiß auf Anno und wollen endlich spielen!





2 Nach dem Tutorial und den ersten, sehr einsteigerfreundlichen Szenarien zeigen die Leveldesigner im Szenario „Hendrik in Nöten“, was sie draufhaben. Sie sollen die völlig missraten erbaute Siedlung des tolpatschigen, aber sehr liebenswürdigen Hendrik reparieren. Die Mission hat den Charakter eines lebensnahen Tutorials und lässt uns häufig laut vor dem Monitor auflachen. Zum Beispiel, wenn Hendrik sich wundert, warum seine Fischer nichts fangen (Lösung: Die Jungs sind nicht am Meer platziert). Wie gern würden wie mit Hendrik weiterspielen und ihn oder einen anderen Charakter in einer fortlaufenden Entwicklung begleiten. Doch die Szenarien sind alle voneinander abgetrennt, sodass kein großer Bogen entsteht.

6 Im Freien Spiel haben wir uns nun stundenlang bewährt – obgleich ab und an Längen auftraten. Nun können wir uns ein Schloss und weitere Prunkbauten errichten. Siehe da – die stolze Königin kommt zu Besuch. Es gibt Plätzchen – und die große Neuigkeit, die wir mit Freuden annehmen: unsere Stadt erlangt die Unabhängigkeit!

7 Bei den Logenaktivitäten kann man richtig schön gemein sein – das imponiert den Piraten und sorgt für diebische Freude. Nach einer Weile stellt sich aber auch hier ein Abnutzungseffekt ein. Letztlich ist die Geheimloge im Einzelspielermodus nicht mehr als ein nettes Gimmick. Auch vom Militär haben wir uns etwas mehr versprochen.



8 Geschafft! Nach vielen hinterhältigen Angriffen und einem humorvoll-fiesen Spielgefühl à la **Pizza Syndicate**, haben wir uns mit den Piraten gut gestellt. Ramirez ist überzeugt und nimmt uns in seine Bande auf. Fortan steht uns als Spezialaktion der Piratenangriff zur Verfügung, mit dem wir schnell zum Herrscher der **Anno**-Inselwelt aufsteigen. Ein würdiger Abschluss unseres Test-Marathons!



STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

Echte **Anno**-Fans tauchen gleich ins Endlosspiel ab – wir versuchen uns erst mal an den Szenarien.

Trotz der gelungenen Erzählungen schleicht sich langsam Routine ein.

Während des komplexen Szenarios „Zurück zu alter Größe“ geht allmählich die Übersicht über die Handelsrouten verloren, das Spiel zehrt an den Kräften.

Wir wenden uns nun einem Endlosspiel zu. Der Anfang ist enorm motivierend!

Den benötigten Tabak können wir vorerst nur vom Freien Händler beziehen – da aber keine Handelsroute möglich ist, schippern wir manuell hin und her. Das nervt!

So, jetzt haben wir unsere Aristokraten und ein Dutzend Handelsrouten – die Kontrolle über die Logistik ist aber mühsam, wir vermissen eine Übersicht.

Nachdem wir im Szenario schon Pirat wurden, ist unser Ziel nun, im Freien Spiel auf Guybrush Threepwoods Spuren zu wandeln.

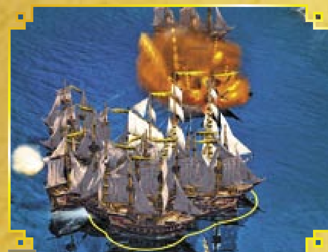
Das Handling einer großen Stadt bietet auch in Kombination mit viel Militär nichts Neues, aber die altbekannten Schwächen.

86 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

STUNDEN 0 1 2 3 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

APOKALYPSE Der indische Amin Sahir verhilft Ihnen mit der Spezialaktion Heuschreckenplage zum Sieg.



3 Der auf lange Sicht einzige Schatten im Missionsdesign: Nachdem das Beschaffen von Dokumenten für die Königin viel Spaß gemacht hat, steht nun ein zäher Militärzug an. Aufbau und Angriff ziehen sich in die Länge – wenigstens entschädigt uns eine anständige Schlacht.

4 Das vorletzte Szenario „Zurück zu alter Größe“ ist ein Rundumschlag an allem, was **Anno 1701** im Diplomatie- und Handelsbereich zu bieten hat. Parallel zum Wettlauf um Handelsverträge müssen Sie sich um Ihre Siedlung kümmern und mindestens die Stufe Kaufleute erreichen. Wie in vielen anderen Szenarien ist auch diesmal ein fremdes Volk der Schlüssel zur Lösung. Auch Ihre Geheimloge kommt bei dem Ränkespiel nicht zu kurz. Obwohl die Verwaltung der Siedlung mit der Zeit etwas haarig ist, brilliert **Anno 1701** hier auf ganzer Linie: Handelsrouten, komplexe Produktionsketten – alles ist dabei. Eine Seeschlacht gibt es auch – aber vorerst nur als Zuschauer. Und wir fragen uns immer noch, ob man aus diesen grandiosen Ideen nicht eine Kampagne hätte schmieden können?

5 Im letzten Szenario „Die Feuertaufe“ sind all Ihre Aufbau- und Militärkünste gefragt, um Winfried von Schallert zu vertreiben und Pirat zu werden. Die markigen Sprüche von Obersschurke Ramirez machen zwar Laune und das Szenario ist anfangs recht temporeich – aber die Wegfindungsprobleme und das ungenaue Handling der Militäreinheiten nerven gewaltig.

DIE ZWEITE MEINUNG:

STEFAN WEISS

„Anno 1701 ist perfekte Familienunterhaltung und hätte dafür auf jeden Fall einen Sonderpreis verdient.“

Nach den ersten Spielstunden stand für mich schnell folgende Schlagzeile fest: „Eine traumhaft schöne Optik, kombiniert mit purem Spielspaß und toller Benutzerfreundlichkeit – **Anno 1701** spricht einfach jeden Spieler an!“ – Klarer Fall, Related Designs hat das selbst gesteckte Klassenziel „**Anno** bleibt **Anno**“ locker erreicht. Doch wie sieht's aus, wenn man alle Szenarien doch recht flott durchgespielt hat und im zentralen Spielelement Endlosmodus feststellt, dass sich auf Dauer vieles wiederholt? Man kann es drehen und wenden wie man will, **Anno**-Fan der ersten Stunde sein oder nicht – um einen Gold-Award jenseits der 90er-Wertung abzustauben, hätte **Anno 1701** hier und da ein wenig dicker auftrumpfen müssen. Ich hätte mir bedeutend mehr Szenarien, eine ausgefeilte Kampagne und vor allem einen gelungeneren Strategieteil (der wirkt gar nicht ausgereift) gewünscht.

Die Test-Abrechnung

Produkt: .... Anno 1701
Testversion: .... Verkaufsversion
Gespielte Minuten: .... 1.800 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 30:00
Verkaufspreis: .... € 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: .... 1.800 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca.€ 1,66

Unsere Review-Version entspricht eins zu eins der Verkaufsversion. Bugs fanden wir keine – nur dass entgegen der letzten Ankündigung keine Handelsroute mit dem Freien Händler möglich ist, stört. Behebt ein Patch dies, bekommt **Anno 1701** eine Aufwertung.

ANNO 1701
CA. € 45,-
26. OKTOBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN

„Eindeutig die neue Aufbau-Referenz – aber langfristig mangelt es an Abwechslung.“

Meine Königin, ich verneige mich tief! Was für eine unglaublich liebevoll gestaltete Grafik, was für eine brillante musikalische Untermalung! Die ersten Stunden des Spiels komme ich aus dem Staunen nicht heraus – ich war genauso begeistert wie die PC-Games-Leser bei der Sneak-Peek vor einem Monat. Doch unter der plüschigen Haube des bislang besten **Annos** steckt ein angegrautes Traditionsspiel. Am Prinzip von **Anno 1602** haben Related Designs nicht ein Rädchen gedreht. Das macht **1701** natürlich zum Pflichtkauf für alle **Anno**-Fans und zu DEM Weihnachtsgeschenk grübelnder Eltern. Aber: Immer nur siedeln und Bedürfnisse stillen, ist auf Dauer nicht allzu komplex und unterfordert Strategie-Könner. Auch die Händleraufträge und die Computer-Mitspieler bringen nicht die nötige Abwechslung. Ich hoffe daher auf ein Add-on mit einer wirklich packenden, anspruchsvollen Kampagne. **Anno 1701** ist – wie einst **Starcraft** für die alte Echtzeit-Strategie – die neue Referenz im Genre, aber bei Weitem keine Revolution. Doch die wollten die zahlreichen **Anno**-Fans wohl ohnehin nicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Related Designs
Titel vom selben Entwickler: Castle Strike | No Man's Land | America
Publisher: Sunflowers
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freies Spiel auf Zufallskarten
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Test erfolgt auf www.pcgames.de

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Herrliche Animationen, überwiegend wunderschöne Gebäude, brillante Effekte
Sound: Situationsabhängige Musik, Soundeffekte, 80.000 Wörter in superber Synchronisation
Steuerung: Intuitiv und frei konfigurierbar, aber ohne praktische Übersichtsfunktionen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Das bislang schönste Aufbauspiel
+ Menschliche Computer-Mitspieler
+ Tolle Welt lädt zum Eintauchen ein
− Keine richtige Kampagne, nur Szenarien
− Langfristig etwas abwechslungsarm

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





Der erbitterte Kampf um Toulouse: Eine Schlacht in sieben Akten

1 Nieder mit den Franzosen Die französische Festung Toulouse ist uns schon lange ein Dorn im Auge. Also rücken wir mit 2.000 Mann, Katapulten, Leitern und Belagerungstürmen an!



2 Kollateralschaden Durch den Beschuss der Katapulte nehmen auch Zivilgebäude hinter den Festungsmauern Schaden.



3 Von den zwei Belagerungstürmen ... ... hat es nur einer bis an die Mauer geschafft. Der andere steht dank eines verheerenden Feuerpfeilhagels der Verteidiger in Flammen. Doch ein Turm reicht uns, um die rechte Front einzunehmen. Einer nach dem anderen klettern die Schwertkämpfer nach oben. Auf den Zinnen stehen aber noch zu viele Gegner – wir müssen einen Teil weglocken, sonst droht ein Desaster.

Punkt 4 linke Seite

4 Rauf auf die Mauer! Zur Ablenkung schicken wir einen Trupp Speerträger mit Leitern an die linke Flanke. Der Trick klappt, die Verteidiger teilen sich auf.

5 Die Mauer fällt Gegen unsere schwer gepanzerten und bewaffneten Schwertkämpfer, die aus dem Belagerungsturm hüpfen, haben die verbliebenen Speerträger auf den Zinnen keine Chance. Mann um Mann kämpfen wir nieder.

6 ... und das Schlimmste ist das Warten Unsere englischen Generäle müssen derweil mit ihren Rittern vor den Mauern der französischen Burg warten, bis die Infanterie alle Verteidiger auf den Zinnen eliminiert und das Tor frei gemacht hat.

7 Das bittere Ende Als sich das Tor nach ewig langen 15 Minuten endlich öffnet, unternimmt der französische General einen letzten, verzweifelten Abwehrversuch: Er reitet mit seiner Leibgarde unseren einmarschierenden Truppen entgegen ... und scheitert dabei kläglich an den Speeren unserer Soldaten. Die Festung Toulouse gehört uns.

DOOFE ANGEWOHNHEIT Ähnlich wie in **Rome** versammeln sich die Verteidiger einer Siedlung oft in der Ortsmitte. Dadurch sind manche Kämpfe einfach zu statisch.





Medieval 2

Total War | Dieses Spiel ist wie ein Monumentalfilm aus den 60ern. Es geht um große Reiche, große Herrscher, große Armeen. Und um verdammt große Schlachten!

Kommen wir gleich auf den Punkt: **Medieval 2: Total War** hat nichts, aber auch gar nichts mit Popcorn-Strategie à la **Command & Conquer** oder **Age of Empires** gemein. Man gewinnt hier nicht, weil man in 60 Sekunden 300 Kommandos per Tastaturkürzel rausfeuert oder mit einem überzüchteten Testosteron-Helden alles niedermäht. Man gewinnt, weil man im Vorfeld die richtige Strategie gewählt hat: Gelände, Wind und Wetter zu seinem Vorteil nutzt, die Stärken des Gegners und die eigenen Schwächen kennt. Und weil man warten kann. Warten auf den richtigen Moment, in dem die eigene Kavallerie wie die Faust eines Boxers in die Flanke des Feindes rauscht und Schilder, Rüstungen, Schwerter, Knochen und die Siegesträume des Gegners zerbrechen lässt wie morsches Holz.

Hollywood interaktiv

Medieval 2: Total War ist genau wie seine Vorgänger **Medieval** und **Rome** ein Mix aus Runden-Strategie und Echtzeit-Schlachten, wobei der Strategieteil bei fortschreitender Spieldauer klar überwiegt. Anders als in **Schlacht um Mittelerde 2** können Sie in den Echtzeit-Kämpfen keinerlei Gebäude bauen und weitere Einheiten produzieren, sondern müssen mit den Truppen klarkommen, die Sie mit in die Schlacht genommen haben.

Das Ganze spielt sich ein bisschen so, als würde man zusammen mit Freunden eine Runde Risiko daddeln, während nebenbei im Fernseher **Braveheart** oder **Troja** läuft: Jeder grübelt konzentriert über seinen nächsten Zug, aber sobald die grandiosen Schlachtszenen laufen, schauen alle für ein paar Minuten fasziniert in die Flimmerkiste.

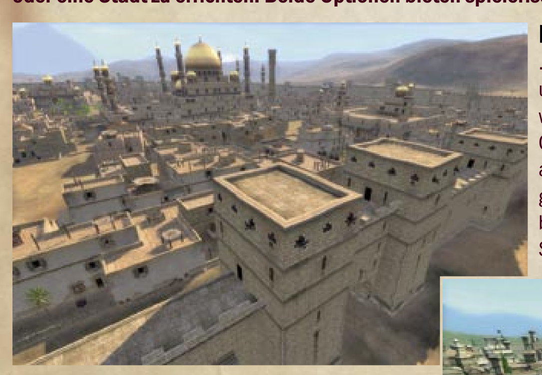
Geschichte, ja bitte!

Die Solokampagne von **Medieval 2** startet im Jahr 1080 und endet 1530, umfasst also die Epoche des Hochmittelalters. Zur Wahl stehen zunächst fünf Völker: Engländer, Franzosen, Spanier, Portugiesen und das Heilige Römische Reich, sprich die Deutschen. Je nach Volk und Länge der Kampagne sind die Ziele unterschiedlich: Für die „große" Kampagne sind 45 Länder sowie besondere Städte wie Jerusalem oder Rom einzunehmen. Damit allein ist man mindestens 50 Stunden beschäftigt. Für die „kleine" Tour reichen 15 Länder – das schaffen Profis in knapp 20 Stunden. Hat man erst mal eine Kampagne erfolgreich abgeschlossen, darf man auch auf Seiten der Schotten, Türken oder Byzantiner spielen – macht insgesamt 17 Völker.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich separat für Runden-Strategie- und Echtzeit-Modus einstellen; **Total War**-Veteranen sollten gleich den allerhöchsten Schwierigkeitsgrad wählen, sonst droht akute Unterforderung. Neben

Burgherr oder Bürgermeister?

Ein wichtiges neues Feature in Medieval 2 ist die Möglichkeit, in einem Gebiet entweder eine Burg oder eine Stadt zu errichten. Beide Optionen bieten spielerische Vor- und Nachteile.



Eine florierende Stadt ...

... kann Agenten wie Händler, Assassinen, Spione und Diplomaten sowie einfache Einheitentypen wie Stadtmilizen ausbilden. In Städten sind auch Gilden wie die Diebes- oder Händlergilde zu Hause, außerdem stehen hier prächtige Kathedralen, große Hafenanlagen, Marktplätze und andere Gebäude, die für die Wirtschaft wichtig sind. Problem: Städte sind viel einfacher zu erobern als Burgen.

Eine ausgebaute Festung ...

besitzt bis zu drei Verteidigungswälle, die den Burgfried vor Angreifern schützt. Die dicken Mauern halten deutlich mehr aus als die einer Stadt, und nur hier lassen sich Einheiten wie Feudalritter oder Langbogenschützen ausbilden, dafür aber keine Agenten (bis auf einfache Priester). Burgen erwirtschaften nur wenig Gold für die Staatskasse, können aber jederzeit zu einer Stadt umgebaut werden.



FEUER UND EIS Eine dänische Armee belagert die Stadt Antwerpen, deren Silhouette man am Horizont erkennt. Sie attackieren bei Nacht, doch unsere Bogenschützen schlafen nicht. Brennende Pfeile vermischen sich mit Schneeflocken.

Runde um Runde: So spielt sich Medieval 2

Sie verbringen mehr als 50 Prozent der Spielzeit im Runden-Strategie-Modus und planen Ihre Züge auf einer animierten Karte der Spielwelt. Diplomatie, der Ausbau der Städte und Burgen sowie die Rekrutierung Ihrer Truppen vom Händler bis zum Tempelritter laufen über eine Handvoll einfach zu bedienender Menüs. Pro Runde können Sie jede Einheit einmal ziehen, anschließend bewegen die anderen Parteien ihre Armeen und Figuren. Treffen zwei Armeen aufeinander, wechselt das Spiel in einen spektakulären 3D-Taktik-Modus, in dem Sie die Schlacht in Echtzeit ausfechten und dessen Bilder größtenteils diesen Artikel schmücken.





1 Armeen erkennt man an den Bannern, ihre Stärke am Füllstand. Hier stehen vier Armeen in der Nähe einer Burg.

2 Seeschlachten werden von der KI berechnet. Unsere Flotte (rot, links) blockiert gerade den Ärmelkanal.

3 Assassinen (Mitte) sind ideal, um gegnerische Figuren wie Händler (rechts) oder Generäle auszuschalten.

den Kampagnen bietet **Medieval 2** noch die Möglichkeit, historische Schlachten wie jene um Hastings im Jahr 1066 nachzuspielen oder sich eigene Gefechte anhand von Parametern wie Volk, Gelände, Jahreszeit, Wetter und technologische Ausbaustufe zusammenzustellen. Ungeduldige drücken auf die Option „Schnelle Schlacht" und überlassen alles dem Zufall. Alle drei Möglichkeiten beschränken sich freilich nur auf den Echtzeit-Kampf, eine Planungsphase wie im Runden-Strategie-Modus der Kampagne entfällt.

Von langer Hand geplant

Die meisten spielerischen Neuerungen gegenüber den Vorgängern haben die Entwickler am Strategie-Modus vorgenommen. Die wahrscheinlich wichtigste Änderung neben dem mittelalterlichen Szenario sind die beiden unterschiedlichen Siedlungstypen: In **Rome: Total War** waren Städte sowohl für wirtschaftliche als auch militärische Belange zuständig. In **Medieval 2** übernehmen Burgen nun größtenteils die Ausbildung und Aufwertung der Truppen (siehe Extrakasten oben).

Die neuen Festungen besitzen auch eine wichtige strategische Bedeutung: Weil sie schwer zu erobern sind, muss man sich genau überlegen, in welchem Land man eine Burg oder eine Stadt platziert. Zwar lassen sich Burgen jederzeit in Städte verwandeln, diese allerdings nur bis zur Ausbaustufe „Stadt" zurück in eine Burg. Ob Sie aus dem kleinen Fischerdorf an der französischen Mittelmeerküste eine blühende Handelsmetropole oder einen militärischen Stützpunkt mit Hafen für zukünftige Eroberungsfeldzüge machen, ist daher nur eine der zahlreichen strategischen Entscheidungen, die sich erheblich auf den Verlauf der Kampagne auswirken.

Simpel, aber gut

Burgen wie Städte lassen sich stets auf die gleiche Weise ausbauen: Man wählt aus einer Liste Gebäude wie Kirchen, Bordelle oder Kasernen aus, und je nach Typ ziert das Bauwerk ein paar Runden später die Siedlung. Das war's. Forschung im Stil von **Civilization** gibt es nicht, alle Parteien im Spiel können bis auf ein paar wenige Ausnahmen dieselben oder zumindest vergleichbare Gebäude errichten. Die technologische Stufe – Städte besitzen sechs, Burgen bringen es auf fünf – bestimmt, welche Art von Gebäuden Sie errichten dürfen. Diese ist wiederum nur davon abhängig, wie viele Menschen in einer Siedlung leben. Sie merken schon, der Aufbauteil von **Medieval 2** ist wirklich simpel. Trotzdem hält er einen auf Trab; selbst wenn man im Laufe einer Kampagne sämtliche Gebäude aus der Bauliste errichtet, freut man sich doch jedes Mal aufs neue über stärkere Festungsmauern, größere Häfen oder bessere Ausbildungsstätten für die eigenen Soldaten.

Dennoch gibt es Gebäude, die in Städten unbedingt als Erste auf die Bauliste wandern sollten, um Unruhen und Aufstände zu vermeiden. Beispielsweise Kirchen oder Moscheen, wichtige Instrumente im Kampf gegen Ketzerei oder falschen Glauben. Denn die Zufriedenheit der Menschen hängt stark davon ab, welcher Religion sie anhängen und ob gerade ein schäbiger Ketzer oder eine knorrige alte Hexe durch die Lande streift und die Menschen aufwiegelt. Hier kommen



IHR KOMMT HIER NICHT REIN! Ein Spion hat das Tor unserer Festung für die dänischen Angreifer (rot, rechts im Bild) geöffnet. Wir beordern Mann und Maus zur Verteidung an das Tor und setzen alles auf eine Karte: Sieg ... oder Untergang.



RENNT UM EUER LEBEN Ein Glückstreffer mit dem Pfeil tötete den dänischen General, als das Tor schon fast verloren war. Die Moral seiner Männer bricht – 1.500 Männer flüchten (zu erkennen an den weißen Fahnen), unsere Kavallerie gibt den Dänen den Rest.



AB DURCH DIE HECKE Während Katapulte die feindliche Siedlung mit tödlichem Speerfeuer eindecken und große Löcher in den Verteidigungswall reißen, sind unsere Soldaten weiter vorne schon in Stellung gegangen. Im Bild rechts dann der Moment der Wahrheit: Wir stürmen die Siedlung!

FEUER FREI Zu Spielbeginn sind Katapulte wirksame Waffen, um Verteidigungswälle niederzureißen. Hier feuern wir mit brennenden Geschossen anstelle von normalen Kugeln. Die sind zwar ungenauer, aber verheerend für die gegnerische Moral.



MEHR ZU SEHEN Das neue optionale Interface ist in drei separate Bereiche aufgeteilt: Unten stehen die Einheitensymbole (1), rechts oben die Minikarte (2), ganz oben die Kommandoleiste (3). Alle drei Elemente lassen sich beliebig ein- und ausblenden.

So haben wir getestet

Unser insgesamt zweiwöchiger Test von **Medieval 2** basiert auf der von Sega freigegebenen, englischen Version (Build 47). Gespielt wurde auf Seiten der Engländer mit höchster Schwierigkeitsstufe, sowohl bei den Schlachten als auch im Strategieteil. Mit einer uns schon vergangene Ausgabe zur Verfügung gestellten Version konnten wir ausgiebig den Kampagnen-Modus auf Seiten der Spanier und Deutschen antesten (über 100 Stunden reale Spielzeit), aufgrund des Beta-Status fließen diese Testspiele aber nicht in die Wertung ein. Da die durchschnittliche Spielzeit je nach Volk und Art der Kampagne unterschiedlich lang ausfällt, haben wir nach 20 Stunden einen Schlussstrich gezogen und die Wertung anhand der Motivationskurve ermittelt. Die deutsche Testversion ist am Tag der Heftabgabe eingetroffen und konnte daher nur kurz in puncto Sprecher und Synchronisation angespielt werden.

Für Liebhaber der Serie

Neben der normalen Verkaufsversion bietet Sega auch eine Special Edition mit diversen Extras an, als da wären: ein Making of mit Hintergrundinfos zur Produktion von **Medieval 2**, ein Remix des Soundtracks, eine Figur auf Basis eines Ingame-Modells, eine Stoff-Landkarte, vier Sammelkarten sowie ein Poster mit den unterschiedlichen Gebäude-Upgrades für Städte und Burgen. Die Box soll für rund 60 Euro ab dem 10. November in den Handel kommen.





DER PERFEKTE MOMENT Gerade als die Mailänder (grün) ihre Leitern in Stellung bringen, wagen wir mit Reitern einen Ausfall und metzeln die Angreifer nieder.



AUFMARSCHIERT Kurz vor Sonnenuntergang wartet unser riesiges Heer auf den Gegner. Das Licht passt sich herrlich der jeweiligen Jahres- und Tageszeit an.

die eigenen Agenten ins Spiel: Eine Vielzahl unterschiedlicher Spielfiguren sorgt dafür, dass die diplomatische Seite von **Medieval 2** nicht zu kurz kommt. Attentäter können beispielsweise andere unliebsame feindliche Agenten wie Diplomaten, Generäle oder Spione ausschalten, für religiöse Übeltäter wie den eingangs erwähnten Ketzer ist auch ein Priester geeignet. Über Prinzessinnen und Diplomaten verhandelt man mit anderen Völkern, Spione besorgen wichtige Informationen und besitzen die Chance, die Tore feindlicher Siedlungen im Falle einer Belagerung zu öffnen, wenn man sie vorher dort einschmuggelt.

Bete oder brenne!

Über allem Irdischen thront in **Medieval 2** der Papst. Politisch ist er die mächtigste Institution im Spiel und als guter Christ sollte man darauf bedacht sein, den Pontifex nicht zu verärgern. Sonst schickt er Inquisitoren, die den Aggregatzustand der eigenen Agenten per Scheiterhaufen von fest in gasförmig verwandeln. Allerdings wacht der Papst auch aufmerksam über seine Schäfchen: Sobald sich zwei christliche Staaten zu sehr in die Haare kriegen, meldet er sich zu Wort und untersagt alle kriegerischen Aktionen für einen bestimmten Zeitraum. Wer sich darüber hinwegsetzt, wird exkommuniziert und somit zum Freiwild für andere christliche Landesfürsten. Die ultimative Bestrafung in Form eines Kreuzzuges droht übrigens nicht nur heidnischen Turbanträgern aus dem Fernen Osten, sondern im Falle einer Exkommunikation auch dem Spieler. Überlegen Sie es sich daher genau, den Heiligen Vater über Gebühr zu provozieren.

So schaut's aus

Nach sechs Seiten mit atemberaubend schönen Screenshots noch große Worte über die Grafik zu verlieren, wäre Platzverschwendung. Dass die Entwickler Großartiges geleistet haben und das Spiel angesichts der Menge an Soldaten und dem umwerfenden Detailgrad noch einigermaßen flüssig auf Mittelklasse-PCs läuft (siehe Leistungs-Check unten), verdient Respekt. Und einen Award. Genauso wie Musik und Sound. Die orchestrale Untermalung der Schlachten passt sich stellenweise an das jeweilige Land und die Situation in der Schlacht an, beispielsweise klappern in spanischen Ländereien Kastagnetten um die Wette.

Überhaupt hat es was Cineastisches, den Schlachten in **Medieval 2** zuzuschauen. Kämpfer blocken, schlagen, parieren, weichen zurück oder sacken getroffen zusammen, Mauern zerbröseln krachend, genau wie der versehentlich getroffene Kirchturm im Innern einer Festung. Rüstungen schimmern in der Abendsonne, Brandgeschosse tauchen Nachtgefechte in ein unheilvolles Licht ... aber gut, wir wollten ja nicht mehr über die Grafik schreiben.

Dafür über das, was nicht so gelungen ist. KI-Aussetzer beispielsweise, die manche Gefechte zu taktischen Nullnummern degradieren, weil sich die Gegner nicht ordentlich zur Wehr setzen. Und die neuen Zufalls-Missionen, welche sich schon nach ein paar Runden eher als lästig herausstellen, weil die Belohnung oft nicht der Mühe lohnt. Doch mal ehrlich: Wer bei diesem Spiel nicht die Lust hat, die Geschichte selbst neu zu schreiben, sondern eine lineare 08/15-Story nachspielen will, sollte bei den Popcorn-Titeln bleiben. (dg)

10 Fakten zum Mitreden

Medieval 2 basiert technisch und spielerisch auf dem Vorgänger Rome: Total War. Was sich im Detail geändert hat, lesen Sie hier:

1. Die künstliche Intelligenz hat dazugelernt, verteidigt effektiv Mauern und greift beherzt an. Doch es kommt immer noch zu Totalausfällen, wenn Einheiten sich ohne Gegenwehr von Bogenschützen niedermachen lassen.

2. Vorbei die Zeiten der Klon-Armee: Dank einer großen Menge unterschiedlicher Helm-, Schild-, Rüstungs- und Gesichts-Texturen ähneln sich die Soldaten nicht mehr wie ein Ei dem anderen.

3. Sowohl in Burgen als auch in Städten kann man jetzt pro Runde mehr als eine Einheit rekrutieren. Das beschleunigt das Spieltempo deutlich.

4. Städte und Burgen machen auf der Strategiekarte wirklich einen Unterschied: Städte lassen sich nur schwer verteidigen, erzeugen aber mehr Steuern und Handelseinnahmen. Burgen sind dicke Festungen, die hochwertige Truppen produzieren, aber nur wenig Gold erwirtschaften.

5. Religion spielt wie im **Rome**-Add-on **Barbarian Invasion** eine wichtige Rolle. Priester, Bischöfe und Imane bekehren die Bevölkerung, Hexen und Ketzer sorgen für Aufstände, Inquisitoren für öffentliche Verbrennungen.

6. Auch der Papst mischt kräftig mit. Er sendet Inquisitoren in Länder, die nicht in seiner Gunst stehen, ruft Kreuzzüge aus und droht mit Exkommunikation, wenn man nicht spurt. Ein Glück, dass er bestechlich ist.

7. Gilden sorgen für mehr Spieltiefe: Da immer nur eine Gilde pro Stadt oder Burg zulässig ist, muss man sich genau überlegen, welche man wo ansiedelt. Zudem besitzen Burgen andere Gildenhäuser als Städte, beispielsweise die Schwertschmiedegilde, die dort ausgebildeten Truppen bessere Waffen anfertigt.

8. Im späteren Spielverlauf entdecken und erobern Sie wie Kolumbus Mittel- und Südamerika. Und nehmen den Azteken Gold ab.

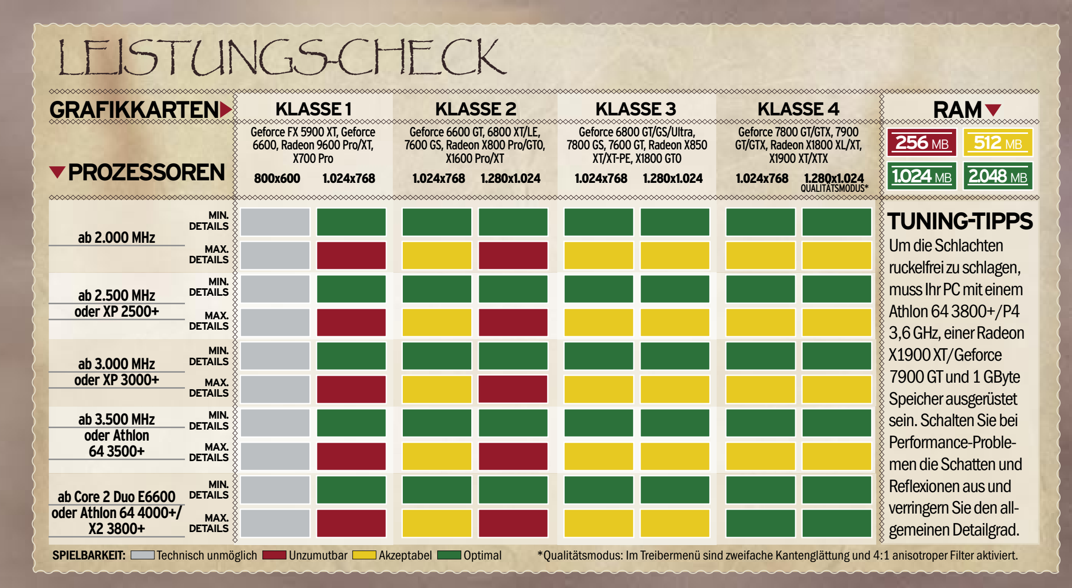
9. Seegefechte finden immer noch nicht als Taktik-Schlacht statt, – der Computer rechnet sie aus. Das nervt gewaltig, wenn man trotz ebenbürtiger und leicht überlegener Streitmacht verliert.

10. Händler sorgen zwar für einen höheren Handelsertrag, vor allem wenn Sie in weit entfernten Ländern auf lukrative Ressourcen wie Goldminen angesetzt werden, wirklich effektiv sind sie allerdings nicht.



ZEIGT KEINE GNADE Flüchtende Soldaten reiten wir mit unserer Kavallerie nieder, um dem Gegner möglichst große Verluste zuzufügen.





ES KNALLT Mit Kanonen zerbröselt man Mauerwerk in kürzester Zeit.

Leistungs-Check

Prozessoren	Details	Klasse 1: 800x600	Klasse 1: 1.024x768	Klasse 2: 1.024x768	Klasse 2: 1.280x1.024	Klasse 3: 1.024x768	Klasse 3: 1.280x1.024	Klasse 4: 1.024x768	Klasse 4: 1.280x1.024 Qualitätsmodus*
Grafikkarten		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
ab 2.000 MHz	Min. Details	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Min. Details	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	Min. Details	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+	Min. Details	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM: 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Akzeptabel), 1.024 MB (Optimal), 2.048 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS
Um die Schlachten ruckelfrei zu schlagen, muss Ihr PC mit einem Athlon 64 3800+/P4 3,6 GHz, einer Radeon X1900 XT/Geforce 7900 GT und 1 GByte Speicher ausgerüstet sein. Schalten Sie bei Performance-Problemen die Schatten und Reflexionen aus und verringern Sie den allgemeinen Detailgrad.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

Medieval 2: Total War

EINZELSPIELER

RUNDEN-STRATEGIE UND TAKTIK-KÄMPFE +++ ENDLOSKAMPAGNE +++ HISTORISCHE SCHLACHTEN +++ 21 SPIELBARE VÖLKER +++ ZEITRAUM VON 1080 BIS 1530

EDINBURGH

SCHOTTISCHE ARMEE

UNSERE ARMEE

1 Wer **Rome** gespielt hat, findet sich sofort zurecht: Auf der animierten Strategiekarte verschieben wir Armeen, Spione und Diplomaten; Siedlungen lassen sich genauso leicht verwalten wie in den Vorgängern, die neuen Burgen als militärische Zentren gefallen. Die ersten Schlachten laufen perfekt; die Stadt York fällt gleich in Runde 2 in unsere Hände. Der Papst beäugt unseren Expansionsdrang allerdings argwöhnisch und droht mit Exkommunikation, sollten wir die Schotten (Bild) und deren Hauptstadt Edinburgh nicht in Ruhe lassen. Also stimmen wir den Pontifex kurzerhand mit einer hübschen Summe Gold gnädig.

Faction Destroyed
Scotland

KLETTERMAXE Mit Leitern erklimmen wir die hölzernen Befestigungsmauern von Edinburgh. Kurz darauf gehört die Stadt uns!

2 Wir erobern Inverness, Dublin und zu guter Letzt Edinburgh (Bild), die Hauptstadt der Schotten. Damit gehören uns die britischen Inseln! Trotzdem kommt unsere Wirtschaft nur langsam in Schwung, also schicken wir Diplomaten in die Welt, um mit anderen Völkern Handelsverträge zu schließen und Allianzen zu schmieden. Glück: Unser Diplomat trifft eine polnische Prinzessin, die freudig zustimmt, einen unserer Generäle zu heiraten.

Der Papst ruft zum ersten Kreuzzug gen Jerusalem! Wir schließen uns natürlich mit unserem König an und rekrutieren über das Söldnerfenster für wenig Gold religiös motivierte Einheiten wie Ritter und Speerträger – sehr schön. Doch unser König stirbt zwei Runden später – und sizilianische Truppen erobern als erste die heilige Stadt.

3





7 Ein altes KI-Problem aus **Rome**, das offensichtlich immer noch nicht ganz ausgemerzt ist: Wenn man auf qualitativ und quantitativ unterlegene Gegner trifft, lassen sich diese oft ohne Gegenwehr von Bogenschützen abschlachten.

Wir greifen im Namen Gottes Marseille an, zu diesem Zeitpunkt die französische Hauptstadt – ein Kreuzzug, den wir angeordnet haben, weil wir dank unserer Geldgeschenke hohes Ansehen beim Papst genießen. Die Schlacht ist einer der Höhepunkte unserer Kampagne, denn gut ausgerüstete und zahlenmäßig ebenbürtige Truppen verteidigen Marseille.

9 Dänemark, Mailand, Frankreich, Spanien und Portugal stehen mit gezückten Schwertern vor unseren Grenzen, unsere Städte und Burgen in den Randgebieten sind glücklicherweise mit großen Truppenkontingenten gesichert. Dänemark ergreift als Erstes die Initiative und belagert erneut Antwerpen, jetzt allerdings mit mehr als 6.000 Mann. Dänemarks Alliierte, die Mailänder, setzen ebenfalls eine Armee in Richtung Paris in Bewegung. Mit Diplomaten und viel Gold halten wir derweil unsere Verbündeten Venedig, Polen, Ungarn und die Papststaaten bei der Stange und überreden sogar die Polen, uns gegen Dänemark zu helfen.

8



STUNDEN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

Schön: Ein richtig gutes, unterhaltsames Tutorial erleichtert Einsteigern die ersten Schritte.

Doofer KI-Aussetzer: Die Mailänder greifen eine unserer Festungen an, erobern die Mauern ... und bleiben dann oben stehen. Nach zehn Minuten brechen wir den Kampf genervt ab und laden den letzten Spielstand.

88 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

MACHT DEN WEG FREI Der Kampf um eine Burg entscheidet sich auf den Mauern.

SALADIN Der legendäre Sultan der Ägypter eroberte 1187 Jerusalem und beendete die Herrschaft der Christen über die Stadt. In **Medieval 2** können Sie eine historische Schlacht zwischen Saladin und dem englischen König Richard Löwenherz nachspielen.

4 Die Franzosen, eigentlich unsere Allierten, greifen die Stadt Rennes an. Krieg! Mit Geldgeschenken erkaufen wir uns einmal mehr die Gunst des Papstes sowie der Mailänder und Sizilianer, denn unser Krieg gegen Frankreich darf nicht in der Exkommunikation oder politischer Isolation enden. Es kommt zur nächtlichen Entscheidungsschlacht in den Straßen von Paris (Bild). 1.921 Engländer gegen 2.084 Franzosen – und wir gewinnen!

Paris

5 Wir attackieren die Festung Toulouse ... und stellen zum ersten Mal schmerzhaft fest, dass die KI im Vergleich zu **Rome** kräftig dazugelernt hat. Der Computer verteidigt die Zinnen zunächst mit Bogenschützen und schickt seine Nahkämpfer erst dann auf die Mauern, wenn unsere Leitern und Belagerungstürme die Wälle unter hohen Verlusten erreicht haben. Ein qualvoller Sieg.

6 Nach und nach setzt uns die KI auf der Strategiekarte immer mehr unter Druck. Während Gerüchte über die Raubzüge der Mongolen im Osten Europas die Runde machen, belagern die Dänen (rote Banner mit weißem Adler) mit zwei vollen Armeen unsere Stadt Antwerpen. Nur unsere besser ausgerüsteten Truppen verteidigen uns vor einer totalen Niederlage.

Antwerp 1558

End Of Turn Report

Military Summary

Battles Fought	147	Battles Won	139
Troops Recruited	327	Troops Lost	125
Regions Captured	21	Regions Lost	1

Financial Summary

Income:	61476	Expenditure:	69578
Profits:	-8102		
Total:	36566		

Balance of Power

	Your Rating	Current Leader
Military:	2 (67%)	The Mongols
Financial:	2 (31%)	The Mongols
Production:	1 (100%)	England
Population:	1 (100%)	England
Overall:	1 (100%)	England

10 Runde 100, wir ziehen Bilanz: Es herrscht Krieg an allen Fronten, die KI verhält sich clever, immer neue Truppentypen und Gebäude sorgen dafür, dass man seine Strategien und Taktiken ständig überarbeitet. Auch die Missionen unserer Händler, Diplomaten, Spione und Attentäter halten uns auf Trab. Trotz des höchsten Schwierigkeitsgrades haben wir uns in puncto Produktion, Reichtum und Bevölkerungszahl an die Spitze aller Nationen im Spiel gesetzt. Die euphorische Stimmung zu Beginn des Spiels ist zwar zu einem Großteil der Routine gewichen, trotzdem beendet man **Medieval 2** auch nach mehrstündiger Spieldauer nur ungern.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Medieval 2
Testversion:	Engl. Goldmaster
Gespielte Minuten:	1.155 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	19:15
Verkaufspreis:	€ 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.140 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. € 2,37,-

Unsere englische Testversion stürzte während der Testdauer kein einziges Mal ab. Zwar konnten wir Skirmish-Spiele gegen die KI ausfechten, LAN-Matches funktionierten allerdings noch nicht. Den Mehrspieler-Test liefern wir auf www.pcgames.de nach.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
CA. € 50,-
10. NOVEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

DIRK GOODING

„Medieval 2 macht fast alles richtig, was man als Fan der Total-War-Serie erwartet!"

Hätte ich blaues Blut in meinen Adern, würde ich dieses Spiel zum Ritter schlagen. Denn **Medieval 2: Total War** macht so gut wie alles richtig, was man als Fan der Serie erwarten darf: Die Grafik hat gleich mal zwei Sprünge nach vorn gemacht, die gesamte Präsentation mit Musik, Kampfgebrüll, Videoclips und Detailverliebtheit bei Einheiten und Schlachtfeldern sucht im Strategie-Genre ihresgleichen. Und klar, auch die Spieltiefe und -dauer hat sich im Vergleich zu **Rome: Total War** dank riesiger Weltkarte, Papst-Einfluss und Amerika-Entdeckung erheblich gesteigert. Da nervt es mich umso mehr, dass ein paar KI-Problemchen aus dem Vorgänger auch in **Medieval 2** wieder auftauchen und die neuen Zufalls-Missionen den Langzeit-Spielspaß während einer Kampagne nicht wirklich steigern. Dies und der für Einsteiger trotz Tutorial und Berater-Infos nicht gerade einfache Einstieg kosten **Medieval 2** zwei Punkte und damit den Gold-Award. Und noch was in eigener Sache: Für den nächsten Teil der **Total War**-Serie wünsche ich mir, endlich auch die Seegefechte in Echtzeit-Kämpfen auszufechten. Ich will halt nix dem Zufall oder einer murksigen KI überlassen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Creative Assembly
Titel vom selben Entwickler: Shogun | Medieval | Rome
Publisher: Sega
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Nicht testbar, Nachtest auf www.pcgames.de

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Sehr hoher Detailgrad bei Landschaft und Truppen trotz Massenschlachten
Sound: Orchestrale Musik, passt sich dem jeweiligen Land an, tolle Schlachtkulisse
Steuerung: Identisch mit dem Vorgänger Rome, gewöhnungsbedürftig für Neueinsteiger

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Perfekter Runden-Strategie- und Taktik-Mix
- + Die bislang schönsten Massenschlachten
- + Spieltiefe, lange Dauer, hoher Wiederspielwert
- − KI-Aussetzer bei den Taktik-Schlachten
- − Wenig Abwechslung bei langen Kampagnen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **88**

NIMM DAS! Im germanischen Sagen-Feldzug rund um Dietrich von Bern, Siegfried und das Nibelungenlied bekommen Sie es mit Feuer speienden Leviathanen zu tun.

UND HOCH DIE WAND „Indoor“-Missionen mit festem Einheitenstab bieten Abwechslung zum üblichen Burgenbauen.

RIESENDUMMHEIT Obwohl der Riese bereits eine Bresche geschlagen hat, kümmert er sich um die unwichtige Mauer.

BUG-BURG Das Interface ist brauchbar, aber antiquiert. Übersetzungsfehler und überlaufende Textfenster häufen sich.

Stronghold Legends

Zum vierten Mal zieht die Aufbauserie um Wälle und Belagerungstürme in die Schlacht – diesmal eingerahmt in Legenden des Mittelalters.

Burgenbauen scheint, wie der Zustand des Sandstrandes eindrucksvoll beweist, den Menschen ein natürliches Bedürfnis. Mit der **Stronghold**-Serie gibt es nun schon seit einigen Jahren eine Reihe, die den Wunsch nach dem Einigeln in meterdicken Mauern mit neckischen Türmen drumherum stillt.

In einer großen Burg lässt sich's zünftig leben: Die Erzeugnisse und süßen Früchte von Obstplantagen, Käsereien und Getreidefarmen locken die Einwohner an. Sind die arbeitenden Bewohner satt und zufrieden, füllen sie mit ihren Steuern auch halbwegs willig die Kassen. Holz und Eisen landen dann im Vorratslager, damit Schmiede und Pfeilmacher aus dem Material das Equipment für Ihre Männer basteln können.

Die wichtigste Ressource in **Stronghold Legends** ist natürlich Stein: aus den harten Klumpen entstehen Militärgebäude und die imposanten Burgbauten – Türme und Wälle gibt es bereits von Burg, pardon, Haus aus in mehreren Ausführungen. Wem ein simples Mauern-und-Türme-Konstrukt nicht reicht, der kann darüber hinaus noch mit Mördergruben, Pechfallen und Ölkippern den anrückenden Gegnern das Fürchten lehren. Steht Ihnen der Sinn jedoch danach, anderen Burgherren das Obdach zu entreißen, ziehen Sie mit einer schlagkräftigen Armee in die Schlacht, unterstützt von Leiterträgern, Belagerungstürmen und mobilen Schutzwällen.

Es war einmal: die Grafik

Kleine Produktionsketten à la **Siedler**, Schlachtausrüstungen wie in **Medieval**, dazu noch ein cleveres Ländereien- und Ehrpunkte-System, mit dem Sie sich zusätzliche Einnahmen oder Gebäude sichern – **Stronghold Legends** könnte verdammt viel Spaß machen. Doch bereits die Präsentation der Umgebung ist bestenfalls altbacken zu nennen. Zwar sind die Animationen der Einheiten noch einigermaßen akzeptabel – etwa, wenn sich untätige Bogenschützen kurz auf den Boden legen. Spätestens bei der Landschaftsgestaltung ist man aber geneigt, im Kalender nachzuschauen, ob auch wirklich 2006 ist – die Grafik liegt kaum über **Castle Strike**-Niveau.

So kommt auch bei voll ausgebauten Burgen nicht das Gefühl auf, über ein wirklich mächtiges Kastell zu herrschen. Immerhin gibt es verschiedene Landschafts-Settings – und mit gutem Willen kann man der Winterlandschaft etwas abgewinnen.

Auch sonst gewinnt **Stronghold Legends** keinen Blumentopf für seine Technik: die Synchronisation ist halbwegs solide, doch die Sprecher machen dann und wann fehlerhafte Ansagen: Wenn sich eine Gruppe von mehreren Dutzend Rittern, die gegen ein paar herumstreunende Bogenschützen kämpfen soll, mit „Das wird hart“ meldet, reißt das selbst den enthusiastischsten Burgherr aus der Atmosphäre.

> Einerseits ist das Burgenbauen hektisch ohne Ende – andererseits stellen sich Ihre Kontrahenten meist äußerst dämlich an.

Es war einmal: Legenden

Die technischen Mängel des Spiels wären noch einigermaßen verzeihlich, würde **Stronghold Legends** nicht in Gameplay und Spieldesign ebenso viele Fehler unterlaufen.

Dabei ist die Idee, statt der bekannten Raubritter- und Kreuzzugszenarien nun einmal ins Bücherregal der europäischen Legenden zu greifen, eigentlich fantastisch. Auf diese Weise böte sich Raum, charakterstarke Helden zu entfalten, eine grandiose Story aufzubauen und den Spieler mit Fantasie-Einheiten bei Laune zu halten.

Nichts davon passiert in den drei Legenden-Kampagnen. Egal, ob Sie auf den Spuren der Ritter der Tafelrunde die Burg Camelot neu aufbauen und König Arthur begleiten, in der Walachei das Aufleben von Draculas blutleckenden Geschöpfen erleben oder im Geiste germanischer Drachentöter Geschichten erleben wollen, die Sie trotz Streichhölzer in den Augen im Deutschunterricht immer verpasst haben: die Feldzüge, über gesprochenen Text und Mini-Videos vorangetrieben, fesseln so gut wie nie an den Monitor.

Das liegt zum einen daran, dass die Helden im Spiel weit weniger authentisch wirken als etwa Johanna von Orleans in **Age of Empires 2**. Wenigstens ein paar Spezialaktionen im Stile von **Schlacht um Mittelerde** sind für die jeweiligen Heroen verfügbar – etwa das Herbeirufen eins Rudels Werwölfe oder ein Wälle zum Einsturz bringendes Horn.

Wenn schon die Helden – die Sie im freien Spiel auch rekrutieren können – nicht überzeugen, wäre ja zumindest ein passables Missionsdesign ein erfreulicher Lichtblick. Doch auch hier folgt viel Schatten auf wenig Licht. Es gibt spannende, temporeiche „Indoor“-Missionen, wie die Zerstörung des Rosengartens König

So spielt sich Stronghold Legends



Laurins und „Haltet die Burg"-Aufträge, die entfernt an das brillante Szenario zu Helms Klamm in **Schlacht um Mittelerde** erinnern. Doch während in den bloßen Missionszielen zumindest leidliche Abwechslung über den Burgfried rollt, spielen sich die zahlreichen Aufbaumissionen zäh und gleichen einander in einem Maße, dass die Troubadoure Trauersänge anstimmen.

Mittelalterliches Trauerspiel

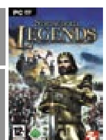
Zumeist gibt es genau zwei Zustände im Burgherrenleben. Entweder Sie stehen sich die Beine in den Bauch, weil ewig nichts passiert und die Karte auch keinen Raum für Expansion erlaubt – und trotzdem erwartet Sie nur ein kümmerliches Häufchen anstürmender Leiternträger. Oder aber Sie sind permanent damit beschäftigt, Missionen neu zu starten, flugs Gebäude zu platzieren und angespannt auf die Fertigstellung Ihrer Waffen zu warten, weil Streitmächte Sie ständig angreifen. Dieses Wechselbad der Gefühle ist unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad – **Stronghold Legends** ist hoffnungslos unbalanciert.

Bei diesen Kritikpunkten könnte man Gnade vor Recht ergehen lassen, würde **Stronghold Legends** nicht selbst bei den Grundmauern eines Strategiespiels unverzeihliche Fehler begehen. Dazu gehört ein indiskutables Einheitenverhalten: Ihre Pfahlschleudern lassen trotz aggressiver Einstellung seelenruhig feindliche Truppen passieren. Gleichzeitig laufen mitunter Truppenverbände ohne ersichtlichen Grund über die Karte, nachdem in der Kaserne ein neues Regiment erstellt wurde.

Auch Ihre Gegner haben die Weisheit nicht als Festmahl genossen. Angreifende Riesen machen sich erst einmal ausführlich über ein paar zur Ablenkung platzierte Mauerteilstücke vor der Burg her – Legendenatmosphäre kommt da nicht auf. (bur)


BLUT GELECKT Zu den verschiedenen Regionen gibt es passende Settings – wie hier die vampirhaltige Walachei.


LANDLIEBE In Ihren Ländereien fordern Sie Steuern ein und erhalten außerdem eine bestimmte Ware – hier: Nahrung – in üppigen Mengen.



STRONGHOLD LEGENDS
CA. € 50,-
13. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN



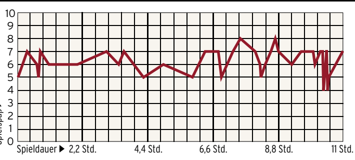
„Selbst beinharte Stronghold-Anhänger sollten um diese Burg einen Bogen machen."

Es hätte so gut werden können! Schließlich bietet sich die Verknüpfung des zünftigen Burgenbaus mit den entsprechenden Sagen, etwa dem Nibelungenlied, wunderbar an. Die Umsetzung aber ist von vorn bis hinten schlampig – die Grafik riss Kollegen zu der Frage hin, warum ich denn wieder **Warcraft** (ja, Teil 1) spielen würde. Das Missionsdesign zeigt nur an einigen Stellen, was eigentlich möglich gewesen wäre. Eine peinliche KI, deren Ritter planlos zwischen Gebäuden herlaufen, dazu noch Bugs – legendär ist hieran bestenfalls, dass der Titel tatsächlich zum Vollpreis über die Ladentheke wandern soll. Wenn Ihnen der Sinn nach mittelalterlichen Schlachten steht, holen Sie **Age of Empires 2** aus der Schublade oder greifen zu **Medieval 2**. Und wenn Sie Legenden packend erzählt erleben wollen, sind Sie in jeder Bibliohek besser aufgehoben.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Firefly Studios
Titel vom selben Entwickler: Stronghold | Stronghold 2
Publisher: 2K Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Spielmodi, u.a. King of the Hill
Zahl der Spieler: 2 bis 4
Fazit: Viel unterhaltsamer als das Solospiel

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Schwache Texturen, hässliche Bauten
Sound: Die Musik passt, die Sprache oft nicht
Steuerung: Genretypisch ohne Extra-Komfort

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ➕ Nette Idee in passendem Szenario
- ➕ Viele Gebäude für die eigene Burg
- ➖ Miserables Einheitenverhalten
- ➖ Übersetzungsfehler und Bugs
- ➖ Schwaches Kampagnendesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





ÜBERZAHL Das noch junge Volk der Tau setzt massiv auf waffenstarrende Panzer, Kampfanzüge und ihre Verbündeten, die Kroot.



TÖDLICH Die Necrons haben nur ein Ziel: alles Leben in der Galaxis auslöschen. Denn der Tod ist angeblich nur der Anfang.



WELTWEIT Auf dieser Risiko-artigen Karte machen Sie in der Strategierunde Ihren Zug.

PC Games SILBER AWARD 85 12/2006

Dawn of War

Dark Crusade | Aus den Gräbern erhebt sich eine Armee, wie sie die Völker der Galaxis lange nicht gesehen haben!

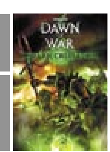
Mit **Dark Crusade** erscheint bereits das zweite Add-on für **Dawn of War**. Die Geschichte knüpft genau dort an, wo sie in **Winter Assault** aufhörte. Die Necrons, ein lang vergessenes und mörderisches Volk, erhebt sich auf der umkämpften Welt Kronos aus der Gruft, um alles Leben auszulöschen! Das Timing der Todeskommandos könnte nicht besser sein. Gerade tobt ein Konflikt epischen Ausmaßes. Die Tau, ein weiteres neues Volk, kämpfen auf Kronos gegen wilde Orks, arrogante Eldar, die Mächte des Chaos und die Streitkräfte des Imperiums.

Sehr dynamisch

Im Gegensatz zum Hauptspiel und dem ersten Add-on **Winter Assault** ist die **Dark Crusade**-Kampagne vollkommen dynamisch. Die Spielwelt ist in eine 25 Territorien umfassende Übersichtskarte aufgeteilt, auf der die Kriegsparteien rundenweise ihre Armeen verschieben. Schlachten werden natürlich wie gehabt in Echtzeit ausgetragen. Jedes Territorium hat jedoch Eigenheiten. In manchen Gebieten besitzen die Computergegner eine starke Garnison mit Elite-Kommandanten an ihrer Spitze, in anderen Bereichen verteidigen nur zweitklassige Truppen. Dazu bietet jedes Areal nachhaltige Boni. Erobern Sie beispielsweise den Raumhafen von Kronos, dürfen Sie Ihre Armee innerhalb eines Zuges an fast jeden Ort auf der Spielkarte verschieben – gegnerische Festungen ausgenommen. Andere Territorien bieten handfeste Vorteile, etwa zusätzliche Truppen und Ressourcenpunkte, die Sie in Ihre Leibgarde investieren. Das ist ein weiterer Unterschied zu den Vorgängern: Zwar bauen Sie wie gewohnt während jeder Schlacht Ihre Basis und Armee auf. In den Strategierunden können Sie aber Punkte in eine Armee investieren, die bereits zu Beginn eines Gefechts Gewehr bei Fuß steht. Übrigens: Alle Parteien werden von einem Commander angeführt, den Sie mit bis zu zehn Upgrades wie Sprungdüsen, besserer Panzerung oder Tarnschilden ausstatten.

Kleine Macken

Zwar hinterlassen die Grafik, der Kampagnenmodus und die beiden neuen Völker einen guten Eindruck, die Wegfindung der Tau-Einheiten zwingt jedoch zur Kritik. Durch die schiere Größe der Tau-Panzer und -Kampfanzüge bleiben Einheiten öfter stecken. Dazu zeigt die künstliche Intelligenz eine durchwachsene Leistung. Oft greifen Computergegner zu Beginn einer Partie heftig an, dann stellen sie die Attacken plötzlich ein und bleiben bis zu ihrer Niederlage passiv. In anderen Kämpfen zeigt sich die KI in den ersten zehn Minuten gar nicht und plötzlich fällt sie mit einer riesigen Übermacht über den Spieler her. (oh)



DAWN OF WAR: DARK CRUSADE
CA. € 30,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

OLIVER HAAKE



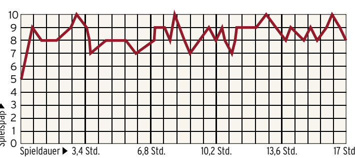
„Sieben Völker! Welches Echtzeit-Strategiespiel bietet schon so eine Auswahl?"

Dawn of War hat sich prächtig entwickelt. Enthielt das Hauptspiel noch eine streng lineare und streckenweise etwas langweilige Kampagne, geben die Entwickler mit **Dark Crusade** richtig Gas. Endlich dürfen eingefleischte **Warhammer 40.000**-Fans vor dem Gefecht zumindest einen Teil der Streitmacht aufstellen, ihren Commander mit Upgrades ausstatten und Ort sowie Zeit des Angriffs selbst festlegen. Zudem sind mittlerweile sieben durchweg unterschiedliche Völker am galaktischen Krieg beteiligt! Welches Echtzeit-Strategiespiel bietet schon so eine Auswahl? Die Tau gefallen mir besonders gut. Der Mix aus hoch technisierten Kampfpanzern und archaischen Kroot-Kriegern macht was her. Die Wegfindung nervt dagegen. Ständig bleiben Krieger und Panzer hängen. Liebe Entwickler, bessert hier bitte nach!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Relic Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Dawn of War | Company of Heroes
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 17 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 75 Karten, 8 Spielmodi, 7 Völker
Zahl der Spieler: 2 bis 8 Spieler
Fazit: Abwechslungsreich und spannend

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Trotz der zwei Jahre alten 3D-Engine gut
Sound: Die englischen Sprecher sind grandios!
Steuerung: Klassische RTS-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

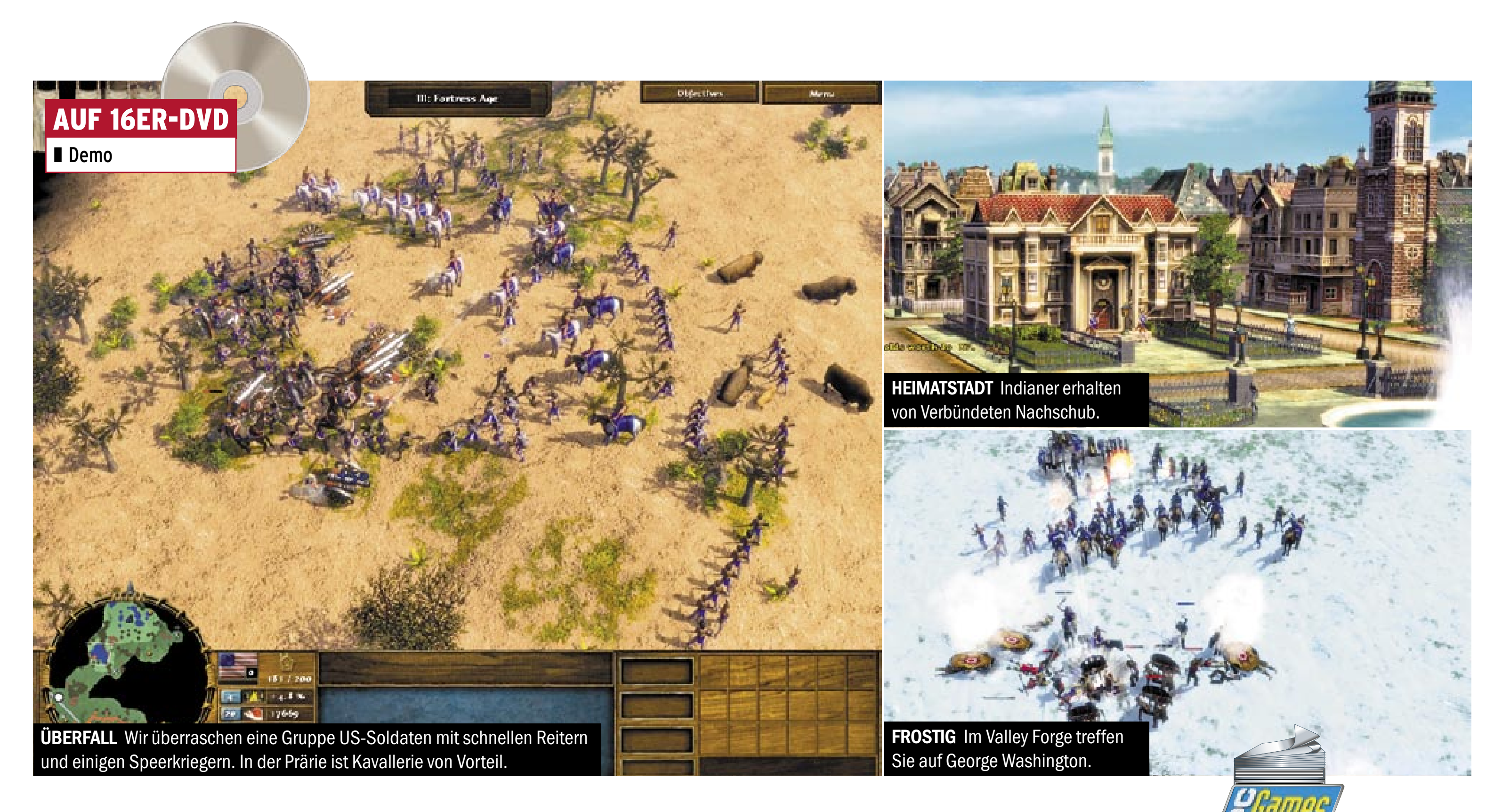
PRO UND CONTRA

- + Dynamische Kampagne
- + Mindestens 25 verschiedene Missionen
- + **Dawn of War** wird um zwei Völker bereichert
- + Add-on ist ohne Hauptspiel lauffähig
- − Teils durchwachsene Wegfindung und KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**

AUF 16ER-DVD
▮ Demo



HEIMATSTADT Indianer erhalten von Verbündeten Nachschub.

FROSTIG Im Valley Forge treffen Sie auf George Washington.

ÜBERFALL Wir überraschen eine Gruppe US-Soldaten mit schnellen Reitern und einigen Speerkriegern. In der Prärie ist Kavallerie von Vorteil.

PC Games SILBER AWARD 87 12/2006

Age of Empires 3

The Warchiefs | Wer hätte das gedacht? Die Ensemble Studios schießen ein Add-on mit spannender und historisch halbwegs korrekter Story nach.



HÄUPTLING
Der Titel The Warchiefs ist gut gewählt: In beiden Kampagnen-Akten spielen Sie halbindianische Anführer.

Genau ein Jahr ist es her, dass Teil 3 der **Age of Empires**-Serie erschienen ist. Bombastgrafik, ein wie immer gelungenes Flair und einen Soundtrack mit Ohrwurmqualität warfen die Ensemble Studios in die Waagschale. An einem Punkt haperte es jedoch: die Kampagne. Offenbar vom Erfolg des fantasiereichen **Age of Mythology** inspiriert, bastelten Bruce Shelley und seine Mannen eine historisch unhaltbare Geschichte rund um einen Geheimbund und einen Jungbrunnen. Indianerkrieg? Fehlanzeige. Kämpfe gegen Rotröcke im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg? Fehlen ebenfalls. Dazu sind viele Missionen derart uninspiriert, dass selbst eingefleischte **Age**-Fans während der Kampagne von Durststrecken geplagt wurden. Gott sei Dank haben sich die Ensemble Studios die Kritik zu Herzen genommen und liefern mit dem Add-on **The Warchiefs** genau die Art von Gameplay, die die **Age**-Serie bedeutend gemacht hat. Der Spieler nimmt in zwei Akten am amerikanischen Unabhängigkeitskrieg (1775 bis 1783) und an der Eroberung des Wilden Westens ein Jahrhundert später teil. Wie im Hauptspiel stammen die Protagonisten aus der Familie Black. Nathaniel Black zieht es wider Willen in den aufflammenden Konflikt zwischen amerikanischen Kolonisten und Briten hinein, als sein Vater von Rotröcken getötet und seine Mutter entführt wird. Als guter Patriot schlägt er sich auf die Seite der Kolonisten und hilft Revoluzzer George Washington höchstpersönlich.

Na endlich

Von der ersten Mission an machen die Entwickler klar, dass im Add-on ein anderer Wind weht. Die Aufgaben sind etwas schwerer, abwechslungsreicher und vor allem ist es mit dem Jungbrunnen-Gesülz endlich vorbei. In der historisch begründeten Valley-Forge-Mission zum Beispiel retten Sie Washingtons Armee vor den Briten, der Kälte und dem Hungertod! Dabei haben Sie zu Beginn nicht einen einzigen Siedler zur Verfügung. Die lebenswichtigen Ressourcen müssen Sie Stück für Stück mit Ihren beiden Helden – Nathaniel Black und George Washington – auf der Karte finden und erobern. Erst später erhalten Sie Nachschub, um Ihre Armee und Basis auszubauen und die englischen Truppen zu schlagen. Neben arroganten Briten ziehen auch hessische Söldner plündernd durch die neue Welt. Der deutsche Oberst Küchler mimt den klassischen Oberfiesling. Auch Lord Charles Cornwallis fehlt nicht, hierzulande durch Mel Gibsons Hollywood-Schinken **Der Patriot** bekannt. Den britischen Meisterstrategen dürfen Sie in der Schlacht von Yorktown mit Hilfe der Franzosen schlagen. Ein gelungenes Ende eines spannenden Aktes.

Indianer!

Wann aber kommen die Rothäute ins Spiel? Nathaniel, Held des ersten Aktes, ist selbst ein Halbblut und so wird er tatkräftig von seinem Stamm – den Irokesen – unterstützt. In jeder Mission stehen Ihnen neben Musketieren auch Tomahawk-Krieger bei. Dazu wurden viele Gebäude optisch überarbeitet und erweitert. Auf Farmen wächst in **The Warchiefs** nicht nur Korn, Sie können hier auch Schlachtvieh züchten. Zudem sind vormals nur auf dem Marktplatz verfügbare Nahrungs-Upgrades jetzt direkt über die Bauernhöfe zu erforschen. Brandneu ist die Feuergrube, um die herum bis zu 25 Indianer um göttlichen Beistand beten. So richten – je nach Gebet – Bogenschützen mehr Schaden an oder Einheiten werden schneller ausgebildet. Es gibt natürlich auch neue Heimatstädte. Die von Weißen bevölkerten Metropolen versorgen Siedler und Ureinwohner mit Nachschubkarten. So verflechten die Ensemble Studios geschickt europäische Einwanderer mit amerikanischen Ureinwohnern.

Im zweiten Akt der Kampagne geht es sogar noch indianischer zu. Sie schlüpfen in die Rolle des Enkels Chayton Black, der an der Spitze der Falcon Company den Wilden Westen erschließt. Unversöhnliche Stammesmitglieder der Sioux und einige Desperados wollen das jedoch verhindern.

Technisch konkurrenzfähig?

Vor einem Jahr war **Age of Empires 3** technisch das Echtzeit-Strategiespiel überhaupt. Mittlerweile haben **Company of Heroes** und **Paraworld** die Messlatte etwas angehoben. Trotzdem überzeugt uns die Optik von **The Warchiefs**. Spielwelt, Figuren und Animationen besitzen immer noch reichlich Charme. Musikalisch braucht sich die Erweiterung auch nicht zu verstecken. Die orchestrale Untermalung ist zwar fast eins zu eins vom Hauptspiel übernommen, das macht aber angesichts der zeitlosen Musik nichts. Die Soundeffekte und Sprachausgaben sind gewohnt atmosphärisch. (oh)



So spielt sich The Warchiefs

Im Vergleich zum Hauptspiel nahmen die Entwickler wichtige Detailveränderungen vor.

TIPI Die Indianerzelte lassen sich nicht abbauen.

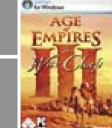
DORFZENTRUM Das Zentrum wurde grafisch angepasst.

NEU An der Feuergrube beten Indianer um Beistand.

NAHRUNG Die Farmen bieten Korn und Schlachtvieh.

BELAGERUNG Die Belagerung Yorktowns ist der Höhepunkt des ersten Akts. Schlagen Sie die Briten endgültig!

VERBÜNDETE Die französische Flotte geht Ihnen zur Hand. Englische Küstenstellungen halten dem Angriff nicht stand.



AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS
CA. € 30,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE



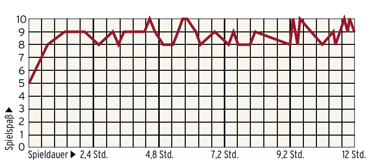
„Das Add-on ist so geworden, wie ich es mir erhoffte: historisch genauer und spannend."

Warum haben die Ensemble Studios nicht schon für **Age of Empires 3** so eine schöne Kampagne entworfen? Gut, sie haben der Versuchung nachgegeben, mal etwas anderes auszuprobieren und diese Jungbrunnen-Geschichte gezeichnet. Aber das wollen **Age of Empires**-Fans wie ich nicht! Wenigstens das Add-on fällt so aus, wie ich es mir vorgestellt habe. Eine auf historischen Fakten basierende Story, selbst wenn nicht alles derart exakt abläuft, wie es in den Geschichtsbüchern steht. Aber das ist eben **Age**-Tradition. Wen interessiert schon der Kirschbaum von George Washingtons Vater? Dazu gefällt mir die Symbiose aus Indianerstämmen und Siedlern äußerst gut. Nur die Spielzeit könnte etwas länger sein. Für die insgesamt 15 Missionen haben wir lediglich zwölf Stunden gebraucht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ensemble Studios
Titel vom selben Entwickler: Age of Empires 3 | Age of Mythology
Publisher: Microsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 12 Völker, 28 Karten, 2 Spielmodi
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Add-on vervielfältigt Möglichkeiten

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Grafik ist insgesamt noch sehr gut
Sound: Bombastischer Sound, tolle Musik
Steuerung: Klassische RTS-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Kampagne in zwei Akten
- ➕ Drei neue und interessante Völker
- ➕ Völkersymbiose aus Siedlern und Indianern
- ➕ Wirtschaftskreislauf wurde optimiert
- ➖ Nur etwa zwölf Stunden Spielzeit

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **87**


FLEISCH Kühe werden vom Viehhof in die Stadt geliefert und dort zu Nahrungsmittel verarbeitet. Putzig: Beim Verladen sehen Sie den Tieren beim Einsteigen zu.

GETREIDE Neben Fleisch transportieren die Züge auch Korn von großen Getreidefarmen. Daraus entsteht Nahrung, die wir direkt in der nächsten Stadt loswerden.

ÖL Mit dem schwarzen Gold lässt sich viel Geld machen. Leider liegen Quellen und Bestimmungsort meist weit auseinander. Ein Transport lohnt sich dennoch!

WOLLE Schafsfell wird in Städten benötigt, um daraus Textilien herzustellen. Die T-Shirts transportieren wir Gewinn bringend in andere Städte.

KOHLE Stahlwerke sind auf diesen Rohstoff angewiesen, um damit Stahl für Waffen oder Autos herzustellen, die lukrativsten Güter des Spiels.

HOLZ Zwischen dichten Wäldern stehen Holzfabriken. Die abgeholzten Stämme werden in Papierfabriken verarbeitet, die Produkte dann in umliegende Städte verfrachtet.

WARENKREISLAUF Geld verdienen Sie in **Railroads** durch den Transport von Waren. Wer schlau kombiniert, kann mehrere Rohstoffe in einer Tour transportieren und reich werden.

BOMBEN FÜR PARIS In Frankreich stehen Waffen ganz oben auf der Bedarfsliste. Wer keine Skrupel hat, verdient schnell ein Vermögen.

NERVIGE GEGNER Die Konkurrenz hat uns einen Strich durch die Rechnung gemacht. Wir bauen über Umwege unseren Bahnhof.

Sid Meier's Railroads

Die Züge rollen wieder: Nach Pirates! macht sich Altmeister Sid Meier erneut daran, eine Genrelegende wiederzubeleben. Ist der Versuch geglückt?

Fans von Modelleisenbahnen ärgern sich oftmals: Nicht nur dass die Dinger wahnsinnig viel Platz wegnehmen, das Hobby verschluckt auch viel Zeit und Geld. Mit **Sid Meier's Railroads** schickt 2k Games jetzt ein Spiel auf die Strecke, das die gute alte Modelleisenbahn schnell aufs Abstellgleis buchsieren könnte.

Zug um Zug

Am Spielprinzip der **Railroad Tycoon**-Reihe hat sich in **Railroads** nichts Wesentliches geändert. Nach wie vor gilt es, ein weit verzweigtes Schienennetz aufzubauen und die Konkurrenz auszustechen. Dazu errichten Sie Bahnhöfe, bauen Gleise und schicken Züge auf die Reise. Das funktioniert kinderleicht. Mit einem Klick setzen Sie den Anfangspunkt Ihrer Gleisarbeiten, ein zweiter Klick am Zielpunkt, fertig ist die Strecke. Das klappt erstaunlich gut, nur ganz selten müssen Sie von Hand nachhelfen. Mit einem weiteren Druck auf die Maustaste setzen Sie dann am gewünschten Ort einen Bahnhof. Anschließend richten Sie mit ebenso wenigen Schritten Ihre Bahnverbindung ein. Der jeweilige Bahnhof gibt Ihnen vor, welche Waren Sie verschicken dürfen. So bestimmen Sie nur noch die Anzahl der Waggons und entlassen den Zug auf die Gleise.

Miniwirtschaft

Der Warenkreislauf in **Railroads** ist simpel, aber dennoch fordernd. Symbole zeigen an, welche Ressourcen eine Stadt benötigt. Diese sind unterschiedlich schwer zu beschaffen. Post und Passagiere schicken Sie einfach von Stadt zu Stadt, Automobile oder Medizin sind schon schwerer zu besorgen. Autos zum Beispiel werden aus Stahl hergestellt. Den wiederum gewinnt man aus Erz, das in Bergwerken abgebaut wird. Mehr als drei Waren kombinieren Sie aber niemals. Je nach Szenario erwarten Sie andere Rohstoffe, die es zu verteilen gilt. Franzosen lieben Rotwein und Waffen, Amerikaner brauchen Öl. Die Deutschen schwören auf Automobile.

Ziellos

Railroads verzichtet auf eine durchgehende Kampagne. Dafür spielen Sie 15 Szenarien, die Sie von Amerika nach Deutschland, Frankreich und Griechenland führen. Bei jeder Karte stellen Sie ein, gegen wie viele Gegner Sie antreten möchten. Bis zu drei Konkurrenten verbauen Ihnen dann mit Ihren Gleisen buchstäblich den Weg. Vier einstellbare Schwierigkeitsgrade regeln die Kosten und Erträge Ihres Schienenbaus. Spannend: Je nach Einstellung wird Ihnen das Bahn-Management erschwert. Auf der leichtesten Stufe fahren Züge einfach durch einander hindurch, auf „Schwer" ist das nicht mehr möglich. Da müssen Sie schon Ausweichstrecken basteln und darauf achten, dass Züge nicht stecken bleiben. Je nach Karte stellen sich Ihnen verschiedene Aufträge, für die Sie nur ein paar Spieljahre Zeit haben. Mal sollen Sie bestimmte Städte miteinander verbinden, dann wieder die Konkurrenz zerschlagen. Das funktioniert nur, indem Sie Aktienanteile Ihrer Gegner kaufen. Fiese Tricks wie Sabotage gibt es nicht. Sie müssen lediglich warten, bis Ihr Konto gut gefüllt ist, um danach zuzuschlagen. Das degradiert Gegner zu nervigen Statisten, die mit Ihren Gleisen Ihre schönste Streckenplanung zunichte machen.

Schöne, bunte Welt

Firaxis ist es gelungen, eine stimmige Welt zu erschaffen. Die Züge und Städte sind liebevoll animiert. Es macht einen Riesenspaß, beim Verladen der Waren zuzuschauen. Passend dazu dudelt eine fröhliche Country-Musik aus den Boxen. Leider passiert aber auch nicht mehr. Nach ein paar Stunden kennen Sie die Warenkreisläufe, das Geld sprudelt von selber und die Gegner werden aufgekauft. Ein paar frische Ideen hätten dem alten Spielprinzip sicher gut getan. So allerdings bleibt **Railroads** ein kurzes Vergnügen. (rh)


VIVE LA FRANCE Dank unserer Bahnhöfe sind Lyon und Dijon kräftig gewachsen und stoßen fast aneinander.

3, 2, 1, MEINS Gebäude und Patente werden in **Railroads** ersteigert. Die Konkurrenz bietet natürlich fröhlich mit.

SCHNELLZUG Der französische TGV ist einer der modernsten Personenzüge des Spiels.

Auf dem Weg zum Eisenbahn-Monopol:

Drei Ziele für eine erfolgreiche Partie: Stinkreich werden, die Konkurrenz demütigen und die perfekte Strecke bauen.


Anfangsnöte
Zu Beginn ist Geld knapp. Erste Erfolge bringt eine kleine Strecke für Passagiere und Post.



Zielsetzung
Je nach Szenario gibt es andere Aufgaben, die Sie erfüllen können. Pflicht ist das aber nicht.



Ausbau
Wir bauen geforderte Bahnstrecken und erhalten dafür Geld und Ruhm. Der Sieg rückt näher.



Übernahme
Allmählich kaufen wir die Konkurrenz auf. Das gesamte Netz geht in unseren Besitz über.


Herr der Züge
Geschafft! Unsere Züge brausen durchs ganze Land, jede Ware landet dort, wo sie hinsoll.

SID MEIER'S RAILROADS
CA. € 50,-
27. OKTOBER 2006
USK: OHNE

ROBERT HORN

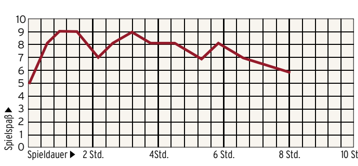
„Die Alternative zur Modelleisenbahn. Billiger, schöner, aber auf Dauer reizlos."

Vor Jahren habe ich **Railroad Tycoon Deluxe** rauf und runter gespielt. Als ich **Sid Meier's Railroads** startete, fühlte ich mich sofort heimisch: „Das ist ja genau das Gleiche, nur schöner!" Stimmt, mehr ist es aber auch nicht. Die Städte und Züge sind liebevoll animiert, die Szenarien wunderschön gestaltet. Dennoch ist alles beim Alten geblieben: Nach den anfänglichen zehn Minuten Aufs-Geld-Warten sprudeln die Finanzen nur so in meine Kasse. Es ist allein eine Frage der Zeit, bis ich alle Gegner übernommen habe. Was darüber hinaus fesselt, ist das Austüfteln der perfekten Strecke. So schön **Railroads** auch ist, so schnell habe ich den Bogen raus. Dass Firaxis dem Spiel keine zusammenhängende Kampagne spendiert hat, ist besonders schade. Ein paar Innovationen hätten den Spielspaß sicher gesteigert.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Firaxis
Titel vom selben Entwickler:
Civilization 4 | Pirates! | Alpha Centauri
Publisher: 2k Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle 15 Szenarios im LAN oder online
Zahl der Spieler: 4
Fazit: Spaßiger als gegen Computergegner

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Hübsch und passend
Sound: Jeweils zum Szenario passende Musik
Steuerung: Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse4
Optimum: 2.500 MHz, 1.500 MB RAM,Klasse4

PRO UND CONTRA

- + Bildschöne Modelleisenbahn-Welt
- + Schwierigkeitsgrad individuell einstellbar
- + Spielt sich wie das gute alte **Railroad Tycoon**
- − Keine Kampagne
- − Wirtschaftskreisläufe zu anspruchslos

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **77**



ANSEHNLICH Im letzten Drittel reist der Held nach Ägypten. Dort stehen prächtige Bauten. Grafisch lässt sich das Spiel nichts zu Schulden kommen.

HÖHLENWELT Im Untergrund hausen ganz klassisch die Zwerge.

ÜBERBLICKE Einige Zwischensequenzen setzen sich aus Kamerafahrten durch die Szenerie zusammen.

HOCH HINAUS Solche Luftschiffe (links) lassen sich leider nicht steuern. Die einzige Flugeinheit ist ein Pegasusreiter.

Heroes of Annihilated Empires

Basen bauen, Erfahrungspunkte sammeln, Ausrüstung finden – dieses Gemisch aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel macht vieles. Nur wenig macht es richtig.

Am Namen dieses Titels ist vermutlich nichts zufällig. Er setzt sich aus Bausteinen von **Heroes of Might and Magic**, **Total Annihilation** und **Age of Empires** zusammen. Dem Pessimisten schwant, was die Prinzen gern besingen: Alles nur geklaut. Tatsächlich muss nach Spielstart bloß eine Minute vergehen, bis der erste Ent aus dem Gebüsch stapft und genauso redet wie Baumbart aus dem **Herr der Ringe**-Film.

Den Spielablauf ums Basenbauen und Aufleveln von Helden unterfüttert Hersteller GSC mit einer aufgeblasenen Fantasy-Story. Die Hauptrolle spielt Elhant, ein Waldläufer, dem die Drehbuchschreiber das unübliche Charakteristikum eines Großmauls gegeben haben. Während seines Vorhabens, das Land Aquatico von den Untoten zu retten, widersetzt er sich verbal allen, die seinen Weg kreuzen. Außer natürlich einer Frau, deren besonderes Kennzeichen ist, dass sie halbnackt durch die Gegend läuft. Obwohl die Geschichte kaum etwas hergibt, kippt das Spiel während und nach Missionen einen Wortschwall aus, den die Sprecher mit hypnotischer Langsamkeit vortragen.

Ein Schuss Rollenspiel

Elhant und besagte Halbnackte sind die zwei Helden des Spiels. Sie können in der Stufe aufsteigen, Ausrüstungsgegenstände verwenden, Zauber wirken und Tränke schlürfen. Etwas mehr als die Hälfte der Kampagne steuern Sie Elhant im Zickzack durch Karten, proppevoll mit Gegnern. Nach dem Kämpfen winken Erfahrungspunkte, Waffen und Rüstungen. Die meisten davon steigern entweder Zauber- oder Kampfwerte, nicht beides. Daraus ergeben sich Möglichkeiten der Spezialisierung.

Doch egal wie sehr Sie sich auf den Nah- und Fernkampf festlegen, ganz ohne Zaubersprüche bleibt die Endsequenz unerreichbar. Die Gegnermengen sind zu groß, als dass man auf flächendeckende Feuerbälle, Eiskugeln oder Erdbeben verzichten könnte. Außerdem überkommt einem dieser wohlige Schauer, wenn hundert Zombies nach einer Zauberexplosion wie Dominosteine umkippen.

Probleme über Probleme

Leider enthält **Heroes of Annihilated Empires** viele Ärgernisse. Dazu gehört das Sorgenkind aller Echtzeit-Strategiespiele: die Einheiten-KI. Dass sich Schiffe verhalten, ist auszuhalten, denn Seekämpfe haben kaum Raum bekommen. Stärker fällt ins Gewicht, wie Gegner reagieren: indem sie stur auf den Spieler zulaufen, und sofern sie ihn nicht erreichen, wieder umkehren. Die Folge ist ein lächerlicher Hühnertanz, bei dem Sie Elhant zuerst mit Pfeil und Bogen angreifen lassen, danach die Flucht ergreifen und dasselbe Spielchen von vorne starten. Im Extremfall, wenn Elhants Angriffsreichweite über eine Bilschirmlänge reicht, reagiert der Beschossene gar nicht. Häufig verkommt eine Mission dadurch zum zeitraubenden Abarbeiten schwarzer Flecken auf der Minikarte.

Zudem ist selten ist klar, welche Richtung Sie einschlagen müssen, damit es weitergeht. In anderen Strategiespielen gehört eine zuschaltbare Übersicht der Missionsziele zur Standardausstattung. Hier gibt es keine. Wenn man nach Stunden des Gefechts bemerkt, dass die Bedingung zum Sieg eine andere ist, dann möchte man je nach Persönlichkeit a) die Tastatur zertrümmern oder b) zum Weinen ins Badezimmer gehen.

Schaut gut aus

Die Grafik ist den Entwicklern gut gelungen. Trotz ihrer drei Dimensionen weist die Umgebung hübsche Details auf: winzige Wellen im Wüstensand, feine Höhenunterschiede auf dem Terrain, dynamische Schatten auf Oberflächen. Und alles scrollt butterweich, auch mit hundertfach wuselnden Einheiten. Gezoomt wird nicht, was eine gute Sache ist, weil die Handhabe mit Perspektiven meist vom eigentlichen Spiel ablenkt. Nur gelegentlich, wenn Ihre Einheiten hinter Felswänden verschwinden, empfiehlt sich eine sanfte Drehung der Ansicht per Mausrad.

Trotzdem wäre es besser gewesen, die Entwickler hätten ihre Mühen gleichmäßiger auf Optik und Spielbarkeit verteilt. Vielleicht klappt's beim nächsten Versuch – zwei haben sie noch, dann ist die Trilogie komplett. (tw)

Wo es hapert

Weder den Rollenspiel- noch den Strategie-Part bringt Heroes of Annihilated Empires ordentlich rüber.

Rollenspiel

Wenn die Erfahrungspunkte fließen, klappt's auch mit dem Spielspaß. Bloß nicht auf Dauer: Zu einfach ist die Gegner-KI gestrickt. Statt Fähigkeiten strategisch sinnvoll einzusetzen, scheuchen Sie den Helden meistens vor und zurück, weil das die Wegfindung der Feinde überfordert. Enttäuschend ist auch die Auswahl an Gegenständen: Findet man anfangs noch recht viele, deren Eigenschaften sich unterscheiden, wiederholen sie sich im späteren Spielverlauf ständig.



Echtzeit-Strategie

Ressourcen sammeln, Gebäude hochziehen, Einheiten ohne Unterlass raushauen – **Heroes of Annihilated Empires** geht keine Experimente ein. Dass man während der Kampagne bloß ein Volk spielen kann, obwohl es vier gibt, ist der Abwechslung nicht sonderlich zuträglich. Einzig im Mehrspielermodus besteht die freie Auswahl. Der macht infolgedessen auch am meisten Spaß. Nur ausreichend viele Mitspieler zu finden, das dürfte angesichts der Konkurrenz problematisch werden ...



HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

CA. € 35,-
06. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS



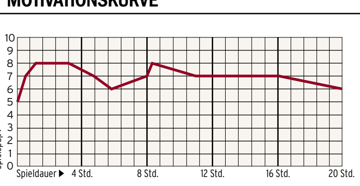
„So lange es Spiele wie Spellforce gibt, hat dieses wenig Existenzberechtigung.“

Wäre ich Verschwörungstheorien zugetan, würde ich behaupten, die Entwickler hätten sich absichtlich die Untoten als Gegner herausgesucht. Denn bei Zombies, die hirnlos auf den Spieler zuwanken, lässt sich eine unzureichende KI noch als Feature verkaufen. Was auch immer der Wahrheit entspricht: Es mag kurzfristig einigen Spaß machen, mit Massenvernichtungswaffen durch eine Armee an Lemmingen zu pflügen. Doch schon bald wünscht man sich eine richtige Herausforderung. Und die kann **Heroes of Annihilated Empires** nicht bieten, da nützt die beste Grafik der Welt nichts. Anders beim Mehrspielermodus, wo Menschen taktieren. Der ist mit seinen vier Rassen ein anständiger Motivationsgenerator. Bloß komisch, dass es nur drei spielbare Karten gibt, von denen eine der Demo entliehen ist.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: GSC Game World
Titel vom selben Entwickler: Cossacks | S.T.A.L.K.E.R. | Alexander
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Nur drei Karten? Eine Sauerei.
Zahl der Spieler: Bis zu sieben Spieler
Fazit: Gut, sofern man Mitspieler findet

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Bunt, flüssig, detailliert
Sound: Standardgedudel, lahme Sprecher
Steuerung: Gibt's nichts dran auszusetzen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Schöne und detaillierte Grafik
- \+ Motivationsfördernde Rollenspiel-Aspekte
- − Katastrophal simpel gestrickte KI
- − Veraltete Echtzeit-Strategie-Rezeptur
- − Nur drei Mehrspieler-Karten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 69



Dark Messiah

of Might and Magic | Mit der Marke Might & Magic verbindet man Strategie und Rollenspiel, weniger Action. Angetreten, das zu ändern, ist dieser gewaltige und gewalttätige Fantasy-Prügler.



PFUI SPINNE Der Preis fürs ekeligste Spinnendesign in einem Computerspiel geht an: **Dark Messiah of Might and Magic.**

ZUM ANFASSEN Die Zombies sehen so plastisch aus, dass man befürchtet, sie kämen aus dem Monitor heraus ...

Wenn Dinge aufeinander treffen, dann entsteht Widerstand. **Dark Messiah of Might and Magic** macht diesen Widerstand fühlbar. Das liegt zum einen am geschickten Einsatz von Kameraperspektiven, zum anderen am **Source**-Motor, dessen Havok-Physik sich optimal eignet für schweißtreibende Zweikämpfe in Atemnähe.

Eine Karriere als Magier reißt weniger mit: Der Unterschied zwischen einer bluttriefenden Axt und einem Kügelchen aus Feuer ist derselbe wie der zwischen Spannung und Einerlei.

Glücklicherweise steht frei, welchen Weg man – Wortspiel beabsichtigt – einschlagen möchte: Nach bestandenen Schlüsselszenen schreibt das Programm Skill-Punkte gut, die Sie gegen Fähigkeiten Ihrer Wahl eintauschen können.

Die „Tab"-Taste blendet das Inventar und die Statuswerte ein, hier bringen Sie Gegenstände unter und steigern Charakterwerte. Es gibt neun Ziffern-Hotkeys, die sich mit Waffen, Zaubersprüchen, Mana- und Lebensenergietränken (stapelbar) ausstatten lassen. So schalten Sie im Kampf rasch zwischen dem Heil- und Feuerzauber um oder schlucken in brenzligen Situationen einen Trank. Tränke finden sich überwiegend in Kisten oder Schränken. Manchmal haben die Entwickler auch Geheimräume eingebaut, die Truhen mit besseren Gegenständen enthalten, beispielsweise magische Ringe mit Boni auf Fähigkeiten. Ganz möchte offenbar auch **Dark Messiah of Might and Magic** seine Rollenspielherkunft nicht verleugnen. Trotzdem ließe sich das bisschen Zahlenspielerei auch ignorieren, ohne dass große spielerische Auswirkungen zu befürchten wären.

Story-Drumherum

Ihre Rolle ist die von Sareth, einem jungen Krieger, der sein bisheriges Leben mit dem Trainieren von Muskeln und dem Pauken von Zauberformeln zugebracht hat. Unter den Worten des Mentors Phenrig stapfen Sie durch unterirdische Gänge und lernen Grundsätzliches: Wie man Seile hochklettert, ohne Blasen an den Händen zu kriegen; wie man morsche Holzpfosten eintritt, ohne sich den kleinen Zeh zu verstauchen; wie man einen Schwertstreich ausführt, ohne sich dem Arm auszukugeln – mit „WASD" und ein paar Zusatzknöpfchen nämlich, die Computerspieler aus dem Effeff drücken.

Obwohl **Dark Messiah of Might and Magic** mehr Interaktion ermöglicht als andere Spiele, stellt die Steuerung keine Hürden auf. Entsprechend schnell ist das Tutorial vorbei, Sareth findet sich vor den Toren Stonehelms wieder, der Stadt, in der der Zauberer Menelag zu Hause ist. Ihre Aufgabe: Menelag helfen, den Schädel der Schatten aufzustöbern. Nur mit diesem Relikt lässt sich ein magisches Gefängnis, aus dem Dämonen zu entkommen drohen, für immer versiegeln. Leider hat eine Armee von Monstern etwas dagegen.

Bevor Phenrig Sie auf die Reise schickt, stellt er Ihnen Xana vor. Das geheimnisvolle Mädel schlüpft Sareth mit den Worten „Tut gar nicht weh ..." in die Knochen und wirkt fortan als Einflüsterer. Ihren schwarzhumorigen Kommentaren zuzuhören ist ein Genuss, insbesondere sobald Menelags Nichte Leanna auf die Bühne tritt und um die Gunst des Helden buhlt. Xana, die ebenfalls Besitzansprüche anmeldet, reagiert auf die süßen Worte Leannas mit köstlichem Sarkasmus. Doch ist die Persönlichkeit Sareths irgendwo zwischen diesen Anfeindungen verschüttgegangen, der Hauptcharakter bleibt bis zum Ende ein Langweiler. Dafür kann er ordentlich zuhauen.

Für moralisch Gefestigte

Dark Messiah of Might and Magic ist nichts für Kinder. Während der heftigen Kämpfe hält die Kamera drauf: Körper werden aufgespießt, Schwerter versinken im Pixelfleisch, Köpfe rollen in Zeitlupe. Derlei Deutlichkeiten erhöhen den Realismus und versetzen den Spieler in einen Blutrausch, wie er zu einem Metzelspiel dieser Klasse gehört. Wenn die Waffen zusammenprallen, pulsiert das Adrenalin in Sareth: Ein Balken füllt sich allmählich mit Energie, ist das Maximum erreicht, flirren die Ränder des Bildausschnitts als Zeichen, dass Sie einen fatalen Schlag austeilen können. Dazu müssen Sie die Maustaste für etwa eine Sekunde gedrückt halten und dann loslassen. Das Opfer fällt in Slow Motion und steht nicht mehr auf. Um die Animationen kümmert sich derweil die in **Half-Life 2** erprobte **Source**-Technik mit Havok-Engine. Jedoch schafft es auch dieses Spiel trotz aller Physik-Ansehnlichkeiten nicht, angeschlagene Opponenten mit

Die Testversion

Aus Zeitgründen lag uns nicht die fertige Gold-Version zum Test vor.

Ubisoft ließ uns eine Version zukommen, die etwa zwei Wochen vom Gold-Status entfernt war. Diese Fassung des Spiels enthält ein paar kleinere Fehler (Abstürze, Wegfindungs-Bugs und Grafikprobleme), von denen der Publisher verspricht, dass sie bis zur Verkaufsversion beseitigt werden. Zudem fehlt der nicht unerhebliche Mehrspielermodus. Diesen besprechen wir in der nächsten PC Games separat. Auf die Frage, welche Zensurmaßnahmen für die deutsche Version zu befürchten seien, gab Ubisoft zur Antwort, dass man lediglich übertriebene Blutfontänen beseitigen wolle. Sollte dies tatsächlich die einzige Beschneidung bleiben, verlieren die Kämpfe nur leicht an Charme. Unsere Bewertung bezieht sich auf die ungeschnittene Originalfassung.

ACTION-ADVENTURE: DARK MESSIAH | TEST

ZWEIKAMPF Holt der Gegner zum Schlag aus, empfiehlt sich ein Druck auf die rechte Maustaste, damit Sareth abwehrt.



Geschickt eingefädelt

Häufig lässt sich die Umgebung zum eigenen Vorteil nutzen. Man muss bloß die Augen offen halten nach ...

... KRONLEUCHTER Ein Hieb genügt, um das Seil zu durchtrennen, schon schwingt der Kronleuchter durch den Raum und knockt Gegner aus.

... REGALE Helfen Sie einfach ein bisschen nach, schon krachen Regale über den Köpfen verdutzter Wachen zusammen.



... FEUERSTELLEN Ein Tritt lässt Angreifer nach hinten ins Feuer taumeln. Böse, aber wirkungsvoll.

... VASEN Herumstehende Objekte, etwa Vasen, eignen sich vorzüglich als Waffe, um den Feind kurz kampfunfähig zu schlagen.

den Armen rudern zu lassen – das gibt den Modellen häufig etwas Puppenhaftes.

Die Möglichkeiten, den Feinden zu Leibe zu rücken, sind vielfältig. Abhängig davon, welche Richtungstaste Sie beim Zuschlagen drücken, schwingt Sareth seine Waffe. Wer gleichzeitig springt und attackiert, führt beispielsweise einen Schlag über den Kopf gezogen aus. Gleiten Sie mit Sareth nach rechts oder links, hat das Auswirkungen auf die Richtung des Schwertarms. Unter solch kontrollierten Angriffen geht schon mal ein Schild des Gegenübers zu Bruch.

Durch den ausdrucksstarken Kameraeinsatz gewinnen diese Konfrontationen an Dynamik: Das Bild schwankt im Zuge der Bewegungen mit und erzittert bei Zusammenstößen. Eine Klasse für sich sind die Animationen der Hände und Waffen, die, wie in Ego-Spielen üblich, vorn ins Bild ragen. Lässt Sareth etwa einen Stab kreisen, dann schaut das so natürlich aus, dass man beinah den Luftzug zu spüren glaubt. Von Detailverliebtheit zeugen auch manche, aber nicht alle Zaubersprüche: Einen Feuerball formt Sareth erst elegant zwischen den Fingern, bevor er ihn losschickt.

Auch die Umgebung ist im Gefecht von Bedeutung (siehe Kasten „Geschickt eingefädelt"). Per Knopfdruck hebt Sareth herumstehende Gegenstände wie Vasen, Kisten oder Fässer auf, um sie auf Gegner zu werfen. Getroffene taumeln, was ihre Verteidigung für wenige Sekunden aushebelt. Wirkungsvoller sind Feuerstellen oder Nägel, die aus Wänden ragen: Kommt es dort zu einem, äh … kleinen Unfall, rührt sich der Rivale ganz sicher nicht mehr. Ausknock-Garantie haben auch Stürze aus moderater und großer Höhe, zu denen Sie Ihre Gegenspieler mit einem Fußtritt verhelfen.

Ein bisschen lächerlich wirken Fachwerkkonstruktionen, die nach einem Hieb zusammenbrechen – natürlich patrouillieren rein zufällig Wachen neben solchen architektonischen „Meisterleistungen". Manchmal ist das Leveldesign schon sehr naiv.

Man kann **Dark Messiah of Might and Magic** auf unterschiedliche Arten spielen: als Krieger, Dieb, Bogenschütze, Magier oder einen Mischmasch aus allem. Empfehlenswert ist eine Krieger-Laufbahn, weil die Nahkämpfe von einer Wucht sind, wie man sie in Computerspielen noch nicht erleben durfte. Der Rest hat weniger Glück: Die Schussfrequenz von Bögen ist zu langsam, als dass sie dauerhaft nützlich wären; Diebe müssen auf den Einsatz von taktisch wichtigen Schilden verzichten; Zauberer schießen in neun von zehn Fällen lächerlich kleine Flammen aus dem Zeigefinger. Bessere Zaubersprüche wie der Feuerball, der Blitz oder das Eisgeschoss bereiten zwar mehr Freude, kosten aber zuviel Mana und sind meistens nicht einsatzfähig. Ein großer „Geht nicht!"-Schriftzug schiebt sich daraufhin in die Mitte des Bildes und macht den Spieler in widerlicher Penetranz auf diesen Umstand aufmerksam.

Zudem findet man immer wieder Schwerter, die nur den Kriegern vergönnt sind: solche, die den Gegner anzünden, ihm Lebensenergie entziehen oder größeren Schaden auf Untote anrichten. Der Magier glotzt blöd, denn ihm fehlen die Fähigkeiten zur Benutzung jener Spielzeuge. Die ausgegebenen Skill-Punkte legen fest, welche Waffen und Rüstungen Sie anlegen können, und ein Magier hat sie logischerweise in Manamenge, Manaregeneration und seine Formeln investiert.

Als wäre das noch nicht Strafe genug, erfordert es die schlechte Abwehr des Zaubernden, dass er regelmäßig Reißaus nimmt, während der Krieger mutig ins Getümmel hechtet. Der Magier ist kein spielerischer Totalreinfall, doch mit ihm geht **Dark Messiah of Might and Magic** dieses Persönliche zweier Kämpfer verloren, die sich aus nächster Nähe bekriegen.

Auf leisen Sohlen ist der Dieb unterwegs, in den Händen hält er zwei Dolche, die er geschickt wie ein Jongleur führt: Ruck, zuck liegt



ZOMBIE Schlurft durch die Gänge und speit grünes Gift. Was ihm an Schnelligkeit fehlt, hat der Zombie an Durchhaltevermögen. Geben Sie jede Zurückhaltung beim Nachtreten auf!

LICH Ist nicht gerade schnell (klar, bei 300 Jahre alten Beinen), beherrscht aber Zaubersprüche, die ihn aus der Entfernung angreifen lassen.

SCHWARZE WACHE Erweist sich als widerstandsfähiger Gegner: Rüstung und Schild geben ihm Schutz vor Nahkampfwaffen. Dafür reagiert er allergisch auf Magie.

UNTOTER ZYKLOP Ob man Watteballchen auf Betonwände wirft oder mit Schwertern auf Zyklopen einschlägt, macht keinen Unterschied. Ausnahme: Zielen Sie aufs Auge, dort tut's weh.

GHUL Trägt zwar keine Rüstung, hetzt aber so flink durch die Gegend, dass einem Angst und Bange wird. Ghuls umzingeln Zauberer und Bogenschützen rasch.

FACEHUGGER Hat sich offenbar aus dem Film **Alien** in ein Computerspiel verirrt. Nahkämpfer machen mit dem fliegenden Schleimbeutel kurzen Prozess.

STADTWACHE Kämpft nicht so aggressiv wie eine schwarze Wache, tritt jedoch häufiger mit anderen Stadtwachen auf, die den Spieler taktisch umkreisen.

NECROMANCER Lässt Zombies entstehen, die sich für ihn die Hände schmutzig machen, während er aus Distanz mit Flammen schießt. Dafür taugt er im Nahkampf nix.

ORK Obwohl er leichte Rüstung trägt, stapft der Ork schwerfällig umher. Treffen lassen sollte man sich nicht. Außer man läuft auch gern vor Lkws.

PAOKAI Das fliegende Ungetüm macht einen Höllenlärm und schießt Blitze – aua. Trotzdem reichen ein paar gezielte Schwerthiebe, damit es japsend zu Boden fällt.

SPINNE Ihr Gift ist nicht das Problem. Auch nicht, dass sie an Wänden und Decken laufen kann. Nein, das Vieh ist einfach abgrundtief eklig. Bäh!

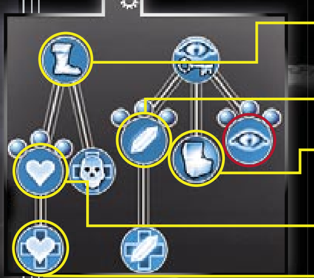
GOBLIN Der kleine Racker greift gern in der Gruppe an, weil er allein zu feige ist. Kein Wunder: Er ist standhaft wie ein Kartenhaus.

Ein bisschen Rollenspiel

Drei Fähigkeitenbäume legen fest, in welche Richtung sich die Spielfigur entwickelt: Krieger, Magier, Schütze oder Dieb.

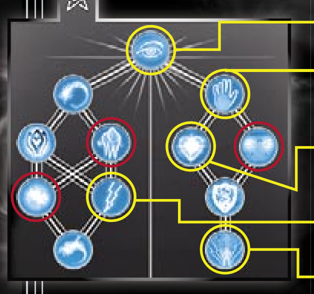


VERMISCHTES



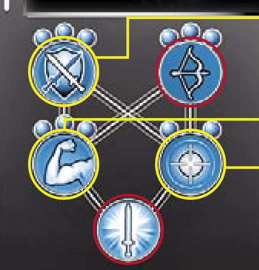
AUSDAUER Erhöht die Sprintdauer und die Zeit, unter Wasser die Luft anzuhalten.
MAGIEAFFINITÄT Erhöht den Manawert auf bis zu 100 Punkte.
DIEBSTAHL Erlaubt Ihnen, verschlossene Türen und Truhen aufzusperren.
ZÄHIGKEIT Erhöht die Lebensenergie auf bis zu 80 Punkte.
LEBENSKRAFT Bewirkt die Regeneration von Lebensenergie.

MAGIE

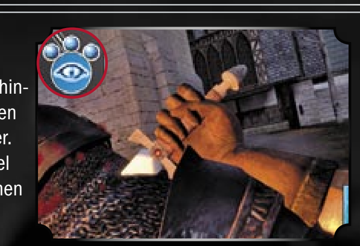


NACHTSICHT Ermöglicht das Sehen in der Dunkelheit.
TELEKINESE Erlaubt es, Objekte aus der Ferne zu greifen und auf den Gegner zu schleudern.
HEILUNG Der Name ist Programm. Funktioniert im Gegensatz zu „Lebenskraft" auch mitten im Kampf.
BLITZ Schleudert einen Blitz auf Feinde; prallt von Wänden ab.
SCHWÄCHEN Schrumpft einen Gegner unter Anwendung von Adrenalin auf Barbiepuppengröße.

KAMPF



SCHLAGHAGEL Erweitert das Repertoire an Komboangriffen um bis zu sechs Attacken.
STÄRKE Verstärkt die Angriffe mit der Waffe.
KRITISCHER TREFFER Erhöht die Chance, einen kritischen Treffer zu landen. Kritisch heißt: doppelter Schaden.



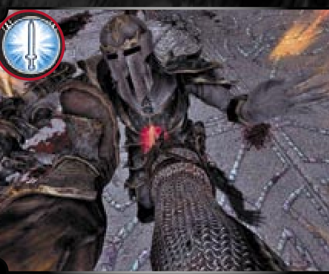
STEALTH Je höher der Wert, desto sicherer verschmelzt Sareth mit den Schatten. Stealth eignet sich nicht nur für Diebe, die ihre Opfer hinterrücks mit einem einzigen Angriff ausschalten (siehe Bild) wollen, sondern auch für Zauberer. Die profitieren davon, sich aus dem Getümmel herauszuhalten, weil sie infolge ihrer schwachen Rüstung kaum Schläge einstecken können.



ZAUBEREI Die Figur links ist kein Grafikfehler, sondern ein vereister Gegner. Die stocksteifen Statuen zerfallen nach einem mächtigen Tritt in tausend Stücke. Der Charm-Spruch verhext einen Gegner und bringt ihn dazu, für begrenzte Zeit an der Seite des Spielers zu kämpfen (unten links). Mächtig, aber umständlich ist der Einsatz des Feuerballs (unten): Schlägt er am Zielort ein, nehmen auch die Monster im Umkreis Schaden. Es dauert einige Sekunden, bis er wieder einsatzbereit ist – Zeit, die der Magier meist flüchtend und wild fluchend verbringt.









NAH- UND FERNKAMPF Das Bild oben zeigt eine der heftigen Adrenalin-Attacken: Sareth kombiniert einen tödlichen Schwerthieb mit einem Fußtritt. Die letzte Fähigkeit in der Kampf-Kategorie bewirkt, dass sich gleich zwei solcher Angriffe hintereinander ausführen lassen. Weniger, um genau zu sein gar nicht spektakulär ist der Einsatz von Pfeil und Bogen (oben). Sparen Sie sich diese Skill-Punkte besser für den Heilzauber auf.

EINE SACHE DER KI Necromancer (links) gehen eher auf Abstand, Ghule suchen dagegen die Nähe zum Spieler.



AXTMÖRDER Es bereitet Freude, Goblins zu bekämpfen. Sie lassen sich mit ein paar gezielten Hieben fachgerecht zerlegen.



UNTOTE ZYKLOPEN IN AKTION Warum sich die Hände schmutzig machen, wenn man einfach drauftreten kann?



EISZEIT Zauberin Leanna kämpft in einigen Missionen an Sareths Seite. Kommen ihr Gegner zu nah, friert sie sie ein.

der Feind am Boden – und sein Arm oft fünf Meter daneben. Das Fadenkreuz zeigt an, wie gut sich schleichen lässt: Ist der Kreis voll, ahnen die Widersacher nichts von Sareths Anwesenheit, was einen Überraschungsangriff erlaubt, der den sofortigen Exitus herbeiführt. Doch das Spiel zwingt einen nicht, aus dem Versteck heraus anzugreifen, es räumt nur diese Möglichkeit ein.

Hier liegt, spielerische Freiheit in allen Ehren, das Problem: Warum sollte man den Aufwand des Schleichens, des Zauberns, des Umgangs mit Pfeil und Bogen auf sich nehmen, wenn der direkte Vorstoß erstens mehr Spaß macht, zweitens wirksamer ist? Es wäre mehr Sorgfalt beim Balancing angebracht gewesen, aber wir verstehen schon: Jeder Spieleentwickler unterliegt einem Zeitplan, wenn er nicht gerade 3D Realms heißt.

Gut, aber nicht genial

Was groß ist, inszeniert **Dark Messiah of Might and Magic** mit ungewöhnlicher Intensität. Heimliche Hauptdarsteller sind die untoten Zyklopen, weil sie mit einer Raserei auftreten, die ihre überwältigende physikalische Macht demonstriert. Die Ungetüme brechen vorzugsweise durch Wände und kicken Felsen, die ihnen im Weg liegen, mit einem wütenden Fußtritt zur Seite. Das verleiht ihren Auftritten etwas unkontrollierbar Zerstörerisches. Highlight ist ein Kampf im letzten Drittel des Spiels: Sareth sieht sich mit einem Zyklopen konfrontiert, der zwischen Häuserschluchten tobt. Durch manche Gassen passt sein massiger Körper nicht, dort schiebt er die Hand nach vorn und versucht nach Sareth zu greifen. Wird dieser erwischt, führt ihn der Zyklop ganz nah an sein Maul heran und stößt einen dermaßen markerschütternden Urschrei aus, dass man flehend „Mama!" rufen möchte.

Solche Szenen sind es, die **Dark Messiah** in höherer Dichte bräuchte, um dem Anspruch eines, wie es im Marketingjargon heißt, Triple-A-Titels gerecht zu werden. (tw)

Auf einen Blick

Wo liegen die Stärken, wo die Schwächen dieses Spiels? Eine Zusammenfassung.

Atmosphäre

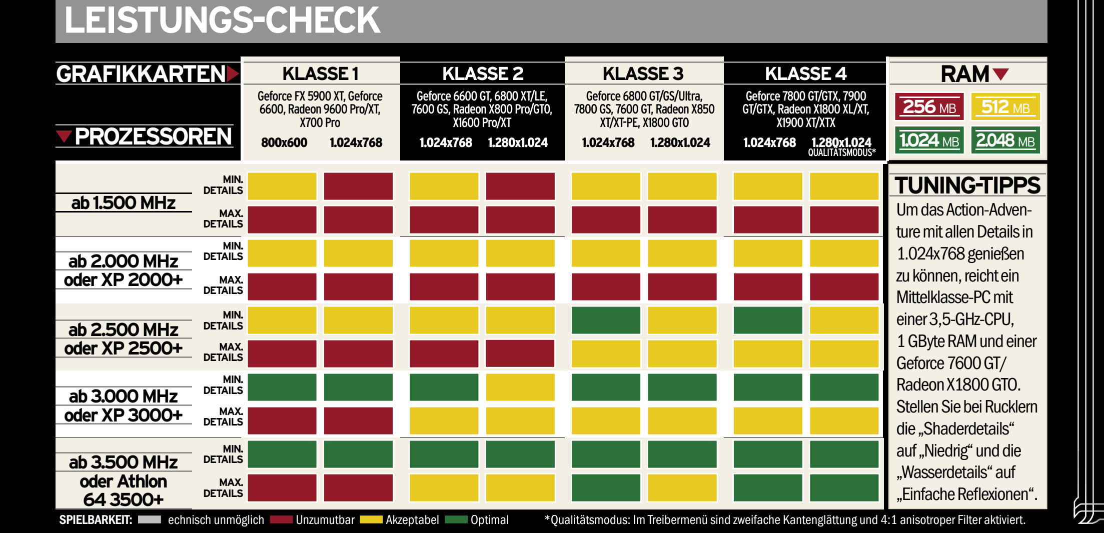
+ Schönere und mitreißendere Kämpfe finden Sie in keinem anderen Spiel. Und ja, das liegt auch an der ausgeprägten Gewaltdarstellung.
- Technisch kann man der Grafik wenig vorwerfen, beim Design hätten sich die Entwickler aber mehr Mühe geben sollen: Manche Innenräume sind so leer, dass Füße einschlafen.

Steuerung

+ Das Tutorial dauert keine Viertelstunde, da hat man die Steuerung intus und schnetzelt wie ein Weltmeister.
- Wer hat sich nur diesen bescheuerten Schriftzug ausgedacht, der sich bei gescheiterten Zauberversuchen mitten über den Bildschirm legt?

Balancing

+ Die Auswahl an Skills ist gerade so umfangreich, dass es Action-Spieler nicht abtörnt oder den Spielablauf bremst.
- Krieger und Diebe freuen sich über gefundene Gegenstände, Magier gehen meistens leer aus.
- Wer es versäumt, den Heilzauber zu lernen, verflucht den Schwierigkeitsgrad – insbesondere als Zauberer. Wer den Heilzauber hingegen lernt, wundert sich, dass er kaum Lebenstränke benötigt. Empfehlung: Heilzauber lernen, Krieger sein, auf „Schwer" spielen.
- Die Klingenwaffen unterscheiden sich kaum und den Rest kann man vergessen: Bögen sind zu umständlich, Stäbe zu langsam. Dabei rühmt sich **Dark Messiah of Might and Magic**, über 40 Waffen zu enthalten ...



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x1.024 Qualitätsmodus*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▾ 256 MB (Unzumutbar) · 512 MB (Akzeptabel) · 1.024 MB (Optimal) · 2.048 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS Um das Action-Adventure mit allen Details in 1.024x768 genießen zu können, reicht ein Mittelklasse-PC mit einer 3,5-GHz-CPU, 1 GByte RAM und einer Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO. Stellen Sie bei Rucklern die „Shaderdetails" auf „Niedrig" und die „Wasserdetails" auf „Einfache Reflexionen".

SPIELBARKEIT: echnisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

Dark Messiah of Might and Magic

EINZELSPIELER

12 LEVELS +++ 40 WAFFEN +++ 2 SCHWIERIGKEITSGRADE +++ 26 FÄHIGKEITEN

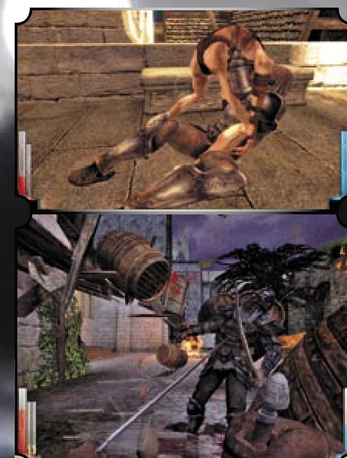


1 Wie trete ich Gegner Abhänge hinab? Worauf ist beim Kampf gegen Untote zu achten? Wann empfiehlt sich ein Sprint? Diese und andere Fragen klärt das Tutorial. Der Lehrmeister heißt Phenrig (Bild), er ist derjenige, der Ihnen Anweisungen aus dem Off erteilt. Mit einer knappen Viertelstunde ist die Ausbildung zwar angenehm kurz, doch ein mitreißender Einstieg wäre besser gewesen – der Vorspann erfüllt diesen Zweck nicht, heutzutage ist man dramaturgisch eindrucksvollere Sequenzen gewöhnt.

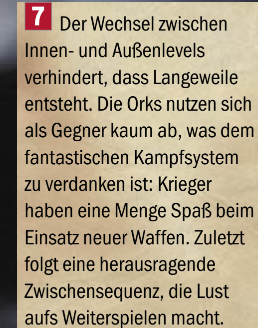


TÜR INS HAUS Ein untoter Zyklop lässt den Bildschirm erzittern.

2 Was dem Tutorial an Bombast fehlt, enthält der erste richtige Level im Überfluss. Zu sehen ist der Angriff eines untoten Zyklopen auf Stonehelm, die Stadt, in der der Zauberer Menelag auf die Ankunft des Helden wartet. Nur soviel: Das Skript umfasst Tore, die zu Bruch gehen, Menschen, die in hohem Bogen durch die Luft fliegen und mordsmäßiges Gebrüll. Das Ende erweist sich als kleine Enttäuschung – das kostet der Szene die Höchstwertung.



3 Was man alles mit den armen Teufeln anstellen kann, die in diesem Spiel der Rolle der Gegner übernehmen, erweckt beinahe Mitleid: Feinde verbrennen im Feuer, stürzen Treppen runter, werden von herabrollenden Fässern erschlagen oder an Stacheln aufgespießt. Ein schwarzer Spaß!



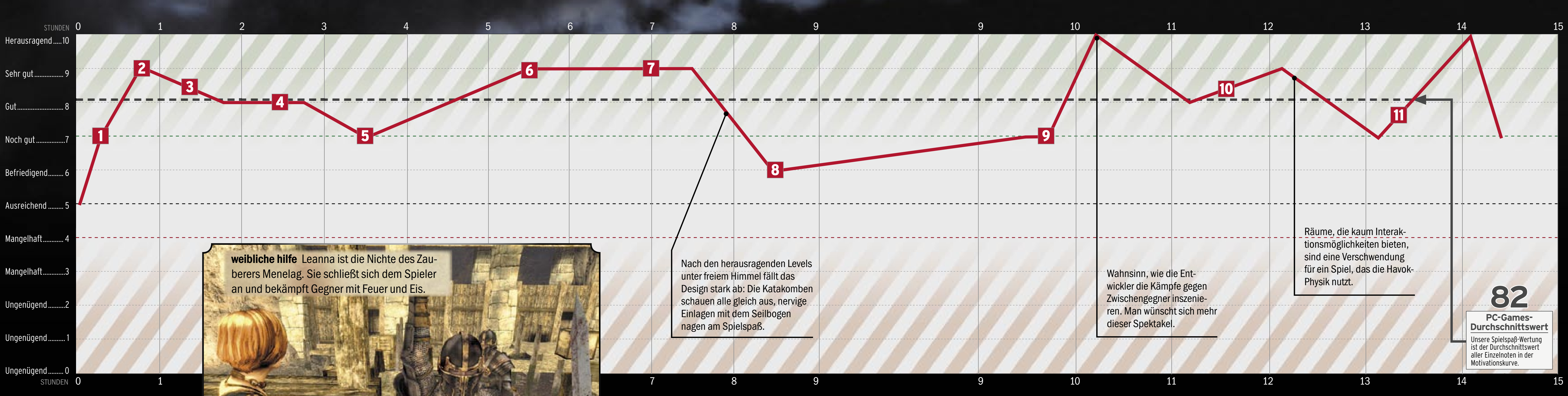
7 Der Wechsel zwischen Innen- und Außenlevels verhindert, dass Langeweile entsteht. Die Orks nutzen sich als Gegner kaum ab, was dem fantastischen Kampfsystem zu verdanken ist: Krieger haben eine Menge Spaß beim Einsatz neuer Waffen. Zuletzt folgt eine herausragende Zwischensequenz, die Lust aufs Weiterspielen macht.



9 Endlich, raus aus der Gruft, die den Spielspaß nach unten drückt! Es folgen eine neue Umgebung, neue Gegner und eine große Enttäuschung. Unheilvoll schiebt sich der gewaltige Schatten einer Riesenspinne ins Bild, fauchend baut sich das Ungetüm vor Ihnen auf und – spuckt ein grünes Wölkchen, als hätte es Verdauungsprobleme.

8 Die Suche nach dem Schädel der Schatten erfordert mühsames Herumgerenne in Gängen, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen. Wer auf Stufe schwer spielt, sieht sich zudem mit endlos auftauchenden Untoten konfrontiert. Diesem Level hätte eine Entschlackungskur gutgetan; er wirkt wie gestreckt, damit die Spielzeit über die magische Zehn-Stunden-Grenze kommt.





weibliche hilfe Leanna ist die Nichte des Zauberers Menelag. Sie schließt sich dem Spieler an und bekämpft Gegner mit Feuer und Eis.

4 Das Gegneraufkommen steigt – als Magier, der von Mana abhängig ist und ziemlich schwach auf der Brust, hat man es schwer. Krieger frohlocken derweil: Die intensiven Kämpfe halten die Motivation aufrecht, allmählich landen bessere Schwerter, Schilde, Rüstungen und Ringe im Inventar.

5 Zum ersten Mal bestätigt sich, was der Beginn zum Teil befürchten ließ: Die Innenareale sind gelegentlich überraschend karg. Ein Spiel von diesem Kaliber darf sich quadratische Räume mit einem Tisch und zwei Stühlen nicht erlauben, vor allem dann nicht, wenn die leistungsstarke Source-Engine zum Einsatz kommt. Die Szene auf dem Schiff muss sich diesen Vorwurf des langweiligen Leveldesigns gefallen lassen, rettend allein ist der Schluss, in der Leanna einen Auftritt hat. Leanna ist eine jungere Zauberin, die sich Ihnen anschließt, um bei der Suche nach dem Schädel der Schatten behilflich zu sein. Damit das Schiff ablegen kann, müssen Sie heranstürmende Gegner so lange aufhalten, bis die Vorbeitungen zum Lossegeln getroffen sind.

6 Der erste richtige Außenlevel bietet einen üppigen Anblick. Neue Gegner, die Orks, tun der Abwechslung gut. In einem Tunnel finden Sie den Seilbogen, dessen Pfeile an bestimmten Oberflächen stecken bleiben und ein Seil auswerfen, das sich zum Hochklettern eignet. Ein Genuss ist der Besuch in der darauf folgenden Tempelanlage.

10 Während Krieger einen coolen Gegenstand nach dem nächsten finden, etwa ein Schwert, das Lebensenergie absaugt (Bild), schauen Zauberer recht dämlich aus der Wäsche. Hier hätten sich die Entwickler der Arkane Studios um ein besseres Balancing bemühen sollen.

11 Einen der besten Levels hebt sich Dark Messiah of Might and Magic bis zum Ende auf. Was genau dort vor sich geht, wollen wir aus Gründen der Spannung lieber verschweigen. Bevor ein Sturm des Entsetzens losbricht: Das Bild zeigt natürlich nicht den Endgegner, sondern einen Paokai, wie er öfters vorkommt.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Dark Messiah
Testversion:	Beta
Gespielte Minuten:	875 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	14:35
Verkaufspreis:	€ 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	815 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. € 3,68

Wer schnurstracks durch die Levels eilt und exzessiven Gebrauch vom Heilzauber macht, kann das Spiel in zwölf Stunden schaffen. Profis sollten daher von vornherein auf „Schwer" spielen. Das erhöht das Gegneraufkommen drastisch.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

CA. € 50,-
26. OKTOBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

THOMAS WEISS

„Dark Messiah ist mein Anti-Ärger-Spiel. Hier kann ich alles rauslassen."

Entschuldigen Sie die Ausdrucksweise, aber es hat sich nie befriedigender angefühlt, einem frechen Goblin die Grütze aus der Birne zu dreschen. Die Prügeleien sind so schön, dass jeder Schlag ein Ventil ist, über das negative Emotionen entweichen. Am Ende, wenn die Gegner erledigt am Boden liegen, fühlt man sich wie befreit. Deshalb ist **Dark Messiah of Might & Magic** mein persönliches Anti-Ärger-Spiel. Aber nur als Krieger. Der Spielweise des Magiers stand ich leidenschaftlich leidenschaftslos gegenüber. Ein paar lauwarme Flammen schießen, das ist nicht meins. Enttäuscht war ich gelegentlich auch vom Leveldesign. Ein Spiel, dessen Antrieb **Source** heißt, darf sich viereckige, lieblos aneinandergereihte Räume nicht leisten. Da vermag mich auch ein Regal, das physikalisch korrekt in sich zusammenstürzt, nicht gütig stimmen. Sehr gut hinbekommen haben die Entwickler Zwischengegner: Es ist eine Freude, den Tobsuchtsanfällen turmhoher Zyklopen beizuwohnen. Ich fühlte mich an die denkwürdige Höhlentroll-Szene aus **Der Herr der Ringe: Die Gefährten** erinnert – und ein größeres Kompliment kann man der Inszenierung eines Fantasy-Spiels wohl kaum machen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Arkane Studios
Titel vom selben Entwickler: Arx Fatalis
Publisher: Ubisoft
Sprache der getesten Version: Englisch
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Noch nicht testfähig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Die Umgebung ist manchmal seltsam karg. Dafür entschädigen detaillierte Monster.
Sound: Weder Sprache noch Musik fallen sonderlich auf. Das war kein Kompliment.
Steuerung: Sie werden aus den Gegnern in kürzester Zeit Hackfleisch machen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.800 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Wuchtig inszenierte Nahkämpfe
+ Atemberaubende Zwischengegner
+ Unterschiedliche Spielweisen möglich
− Schwankende Leveldesign-Qualität
− Allgemeine Balancing-Probleme

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **82**

AUF DVD
- Video
- Video

Battlefield 2142

PC Games SILBER AWARD 87 12/2006

PC Games SOUND AWARD Powered by CREATIVE

Kampf der Titanen: Mit einem frischen Spielmodus im Rücken stürmt die futuristische Schwedenbombe Richtung Multiplayer-Thron.

Es ist kalt, bitterkalt. Eine sechsköpfige Einheit der EU kämpft sich wacker durchs dichte Schneetreiben zu einem unbewachten Raketensilo in der weißrussischen Hauptstadt Minsk. Routiniert hackt sich der Trupp in das Computersystem und aktiviert den Countdown – die Uhr tickt! Jetzt heißt es wachsam sein, denn sollte es tatsächlich gelingen, das Geschoss auf den Titanen der verfeindeten Pan-Asien-Koalition abzufeuern, würden dessen Schutzschilde kollabieren und man könnte die Invasion aufs Mutterschiff starten. Plötzlich brüllt unser Commander in den Teamfunk: „Kampfläufer gesichtet!“ Verdammt! Ausgerechnet einer dieser hochhaushohen Mechs stampft auf unsere Position zu, um die Startsequenz abzubrechen. Hektik kommt auf, da es sich um die mächtigste Einheit in **Battlefield 2142** handelt. Glücklicherweise hat der Versorgungssoldat ein paar EMP-Granaten zur Hand, die den Stahlkoloss kurzzeitig außer Gefecht setzen und für Raketenangriffe äußerst verwundbar machen. Mit lautem Getöse fällt der stählerne Zweibeiner um und explodiert. Das war knapp! So leicht wird man einen Mech normalerweise nicht los. Im nächsten Moment hebt der Marschflugkörper aus dem Silo ab und vernichtet die Schilde. Die Invasion kann beginnen! Von einem Truppentransporter aus schießen wir uns in einer Spezialkapsel gen Himmel und landen auf dem Titanen. In den sterilen Gängen entbrennen heftige Infanteriekämpfe um den Reaktorkern. Unsere Sanitäter sind im Dauereinsatz. Mit vereinten Kräften gelingt es schließlich, die Sprengladungen anzubringen und den Titan rechtzeitig vor der Vernichtung per Fallschirm zu verlassen. Das Match ist gewonnen, doch der Krieg ist noch lange nicht vorbei.

Klimakatastrophe

Willkommen im 22. Jahrhundert! Nach dem Zweiten Weltkrieg, Vietnam und einer fiktiven Variante des Irak-Konflikts schickt Sie der vierte Ableger des Multiplayer-Shooters ins Jahr 2142, wo die Europäische Union und die Pan-Asien-Koalition einen erbitterten Kampf um die letzten bewohnbaren Fleckchen Erde ausfechten. Was passiert ist? Eigentlich genau das, wovor Klimaexperten seit Langem warnen: Aufgrund des Treibhauseffekts kommt es 2106 zu einer neuen Eiszeit, die weite Teile unseres Planeten verwüstet. Klar, dass jede Regierung Anspruch auf den viel zu knappen Lebensraum beansprucht und es folglich zu einem bewaffneten Konflikt kommt. Den fechten Sie logischerweise mit einem entsprechend futuristischen Arsenal aus, das – zur Freude eines jeden **Star Wars**- und **Star Trek**-Hassers – aber nicht etwa aus Laser-Wummen, Photonentorpedos oder Sternenzerstörern besteht, sondern fast ausnahmslos die konsequente Weiterentwicklung aktueller Kriegsmaschinerien darstellt und sich perfekt in das düstere Endzeitszenario einfügt: Hover-Panzer schweben über die Schlachtfelder, kleine Kampfdrohnen surren durch die Luft und riesige Mechs bringen den Boden zum Zittern. Das Rückgrat der Armeen bilden auch im 22. Jahrhundert Fußsoldaten, deren Gewehre zwar immer noch Blei spritzen, aber auch mit elektronischen Zielhilfen und anderem Schnickschnack prahlen.

Sturm auf den Titanen

Setzten die früheren **Battlefield**-Spiele noch ausschließlich auf den bewährten Eroberungsmodus, spendierte Digital Illusions dem vierten Teil endlich eine frische Spielvariante: den Titan-Modus. Hier dreht sich, wie in der eingangs geschilderten Szene, alles um den sogenannten Titanen. Wer dieses mächtige Basisschiff des Gegners vom Himmel holt, gewinnt die Runde. Bevor Sie den Angriff auf den Titanen starten, müssen Sie erst möglichst viele Silos am Boden einnehmen, die automatisch Raketen auf den fetten Brummer abfeuern und den Schild vernichten. Sobald das Energiefeld unten ist, versuchen Sie mittels Senkrechtstarter oder einer Raketenkapsel auf dem Schiff zu landen. Kaum sind Sie an Bord, mutiert **Battlefield 2142** beinahe zu einer reinrassigen Partie **Counter-Strike**, denn für Fahr- und Flugzeuge ist in den engen sterilen Gängen natürlich kein Platz. Selten haben wir an derart spannenden Infanterie-Scharmützeln in einem Multiplayer-Shooter teilgenommen wie im Bauch des Titanen. Um die Kontrollkonsolen und schließlich den Reaktorkern zu sprengen, ist viel Teamwork vonnöten, das sich dank der aus **Battlefield 2** bekannten Squad-Einteilung und des Commanders hervorragend koordinieren lässt. Doch hatte sich bei unserem Testmuster – das laut Electronic Arts zu 99 Prozent der Verkaufsversion entspricht – ein fieser Bug eingeschlichen, der gelegentlich für lange Mienen beim Sturm auf den Titan sorgte: Obwohl die Schilde laut Anzeige vernichtet waren, blieben sie aktiv und machten eine Landung unmöglich. Etwas mau fällt die Kartenzahl für den epischen Titan-Modus aus. Gerade mal fünf weitläufige Maps stehen zur Wahl, die zwar sehr gut gestaltet sind, sich spielerisch aber zu sehr ähneln. Unverändert aus **Battlefield 2** übernommen wurde der populäre Eroberungsmodus. Auf neun stimmungsvoll in Szene gesetzten Karten fechten Sie die spannende Flaggenhatz mit bis zu 64 Leuten aus. Unfair nur, dass das gegnerische Punktekonto nicht wie früher schneller schmilzt, sobald Sie die Mehrheit der Basen kontrollieren.

Mehr spielerische Abwechs-

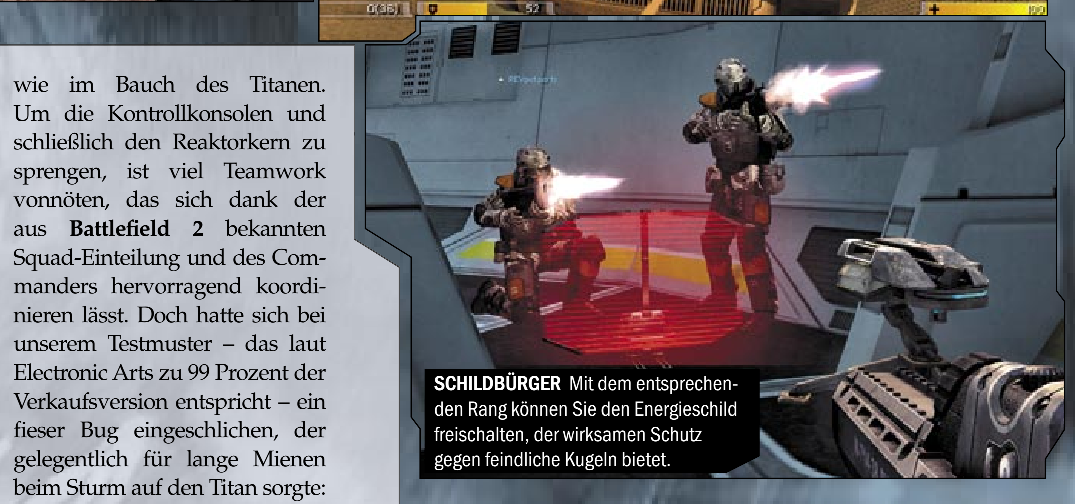
Was erwartet Solospieler?

Wer von **Battlefield 2142** eine umfangreiche Einzelspielerkampagne mit Storyelementen erwartet, wird auch mit dem vierten Teil der Serie nicht so recht glücklich. Denn der Singleplayer besitzt lediglich Trainingscharakter: Auf einer Handvoll Eroberungskarten proben Sie mit 15 Bots den Ernstfall und lernen den Umgang mit neu erworbenem Equipment oder wie man als Commander Befehle erteilt. Eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Ärgerlich: Der neue Titan-Modus ist ausschließlich online oder im Netzwerk, nicht aber gegen die vorhersehbar agierenden KI-Gegner spielbar.

TEAMWORK Während unser Kollege in der Deckung nachlädt, feuern wir weiter auf einen gegnerischen Soldaten.

BEINSCHUSS Die verwundbarste Stelle der Mechs sind die Beine. Konzentrieren Sie auf diese das Feuer und der Stahlkoloss segnet bald das Zeitliche (kleines Bild).

ALLES IM BLICK Wer Panzer in der Verfolgerperspektive steuert, erlebt keine böse Überraschung durch Soldaten, die sich von hinten anschleichen.



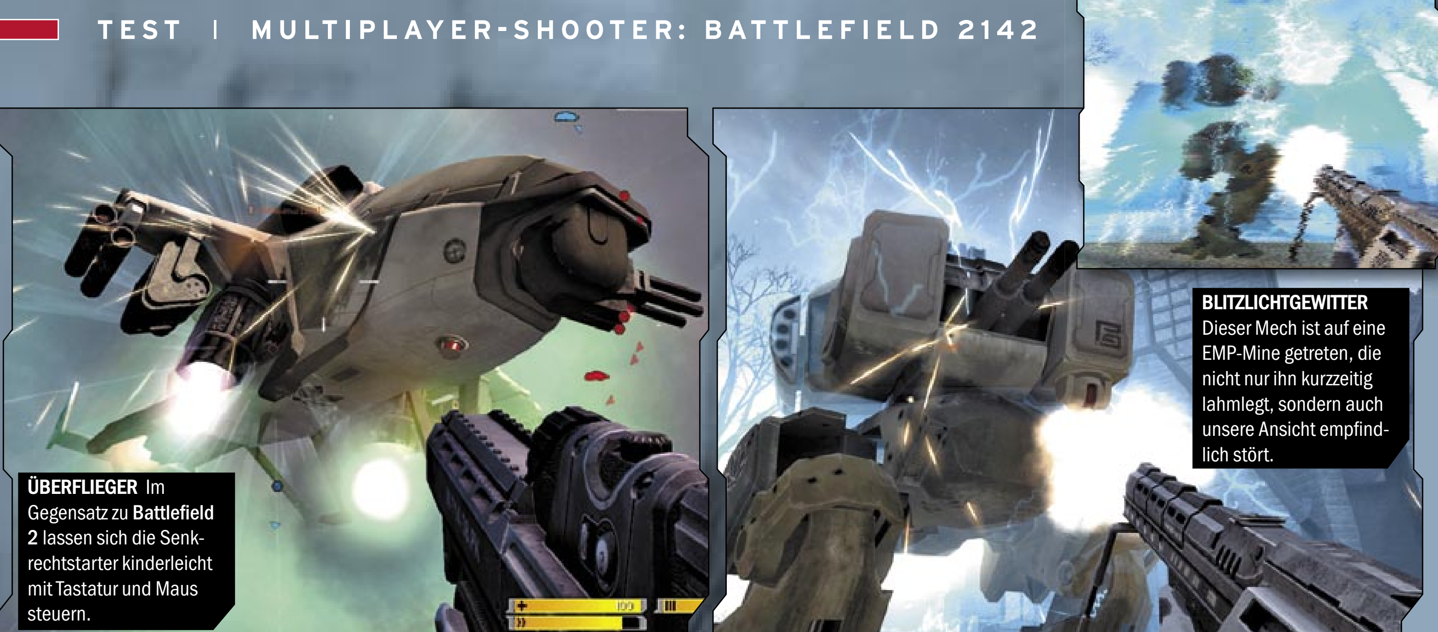
SCHILDBÜRGER Mit dem entsprechenden Rang können Sie den Energieschild freischalten, der wirksamen Schutz gegen feindliche Kugeln bietet.

So haben wir getestet

Um Ihnen zum Besuch einen fundierten Test liefern zu können, richtete EA extra einen Server für die internationale Presse ein.

Im Gegensatz zu einem reinen Singleplayer-Spiel sind Sie bei **Battlefield 2142** auf Dutzende Mitspieler angewiesen. Da es diese logischerweise Wochen vor einem Verkaufsstart nicht gibt, organisierte Electronic Arts eine Test-Veranstaltung. Zwischen dem 21. September und 1. Oktober bekamen wir die Möglichkeit, rund um die Uhr auf einem speziellen Server gegen Mitarbeiter von Dice und EA sowie Journalisten anzutreten. Schnell bevölkerten über 30 Schlachtenbummler die Karten – ideale Testbedingungen also, zumal PC Games gleich vier Redakteure (Foto) an die Front schickte. Ob der Browser ähnliche Macken (etwa Lags) aufweist wie in **Battlefield 2**, lässt sich erst beurteilen, wenn die Server unter Volllast laufen.





ÜBERFLIEGER Im Gegensatz zu **Battlefield 2** lassen sich die Senkrechtstarter kinderleicht mit Tastatur und Maus steuern.

BLITZLICHTGEWITTER Dieser Mech ist auf eine EMP-Mine getreten, die nicht nur ihn kurzzeitig lahmlegt, sondern auch unsere Ansicht empfindlich stört.



Titan oder Eroberung? Wir haben die beiden Spielmodi verglichen.

Der brandneue Titan-Modus bietet ein anderes Multiplayer-Erlebnis als die bekannten Eroberungsschlachten.

TITAN

Der Titan-Modus ist in zwei Phasen unterteilt, die sich unterschiedlicher kaum spielen könnten. Im ersten Abschnitt erwarten Sie großangelegte Panzerschlachten und Luftkämpfe um die Raketensilos. Fußsoldaten spielen dabei eher eine untergeordnete Rolle. Sobald die Schilde des gegnerischen Mutterschiffs unten sind, beginnt Phase zwei der Operation. Kaum sind Sie per Jet oder Fallschirm auf dem Titanen gelandet, sind die Vehikel überflüssig. Stattdessen wartet **Battlefield 2142** mit reinen Infanterie-Scharmützeln in den engen Gängen der fliegenden Festung auf. Während Sie den Reaktorkern sprengen wollen, versucht der Gegner natürlich, Sie daran zu hindern. Gut organisierte Squads sind in diesem Fall siegentscheidend.

EROBERUNG

Der Eroberungsmodus ist ebenso simpel wie spannend: Zwei Armeen streiten sich um eine Handvoll Flaggenpunkte, bis der Gegner keinen Nachschub mehr aufs Schlachtfeld werfen kann. Im Gegensatz zu **Battlefield 2** und der neuen Titan-Variante stehen vergleichsweise wenig schwere Kampffahrzeuge zur Verfügung. In den Fokus rücken die Fußsoldaten, die sich gnadenlose Straßenkämpfe liefern. Eine tragende Rolle spielen die Nachschubgüter und Artillerieschläge des Commanders.

STARKES DUO Commander und Infanterie entscheiden bei der Eroberung über Sieg oder Niederlage.

GUTE MISCHUNG Zunächst sind Panzer unverzichtbar, danach sorgen Fußsoldaten für die Entscheidung.

lung als die Titan-Karten bieten die Eroberungs-Schauplätze, die sich teilweise auch mit 16 Gleichgesinnten im Koop-Modus gegen Bots bestreiten lassen. Mal kämpfen Sie in den verschneiten Häuserschluchten Berlins (bekannte Bauwerke gibt es dort jedoch nicht zu bestaunen), dann robben Sie auf der Halbinsel Gibraltar durch heißen Wüstensand oder stapfen im Hafen von Tunis (Tunesien) durch den Regen. Im Großen und Ganzen ist den Schweden das Mapdesign sehr gut gelungen. Jede Karte besitzt eigenen Charme. Auffällig: Fahr- und Flugzeuge sind bei der Eroberung rar gesät. Während an Jeeps kaum Mangel besteht, bedarf es schon sehr viel Glück, mal einen Panzer oder Senkrechtstarter zu kontrollieren. Einem Sechser im Lotto kommt gar der übermächtige Mech gleich. Da es lediglich einen pro Seite gibt und der obendrein sehr selten spawnt, können Sie sich vorstellen, wie begehrt das Ungetüm ist.

Machen Sie Karriere!

Abgespeckt hat Digital Illusions die Charakterklassen. Von den ehemals sieben Berufen sind nur noch vier übrig geblieben, die sich durch das überarbeitete Aufstiegssystem allerdings stark spezialisieren lassen und somit deutlich mehr taktischen Spielraum ermöglichen als früher. Bedeutete ein neuer Rang in **Battlefield 2** lediglich Zugriff zu einer alternativen Primärwaffe, können Sie Ihren Recken in **Battlefield 2142** mit 40 Bonusgegenständen in folgenden Disziplinen aufmotzen: Waffen, Spieler-Fähigkeiten und Squad Leader. Wer gern einen eigenen Trupp befehligt, gönnt sich beispielsweise den SLS-Sender, der als zusätzlicher Spawn-Punkt im Gelände platziert wird. Wahre Frontschweine rüsten den Soldaten mit weiteren, klassenspezifischen Objekten aus. Für den Sturmsoldaten stehen unter anderem Medipacks und Defibrillator zur Wahl, der Aufklärer kauft sich eine bessere Zieloptik, Sprengstoff oder ein Tarnsystem. Als Pionier legen Sie fiese EMP-Minen und setzen mit einem leistungsfähigeren Reparaturkit automatisch Fahrzeuge in Ihrer Nähe instand. Der Versorgungssoldat errichtet stationäre Geschütztürme oder platziert kleine Schutzschilde. Abgesehen davon lassen sich bei allen vier Klassen per Upgrade Sprintdauer und Magazinkapazität erhöhen sowie Handgranaten zur Standardausrüstung hinzufügen. Ein unglaublich motivierendes System, das im Gegenzug aber auch die Spielbalance aus den Fugen geraten lässt, da eine deutlich bessere Ausrüstung die Kluft zwischen Neueinsteigern und Veteranen noch vergrößert. Immerhin jubeln alle leidgeplagten Bruchpiloten des Vorgängers über die kinderleicht zu beherrschenden Senkrechtstarter. Nie war es in einem **Battlefield**-Titel leichter in der Luft zu bleiben als in **2142**.

In puncto Technik gleichen sich **Battlefield 2142** und **Battlefield 2** wie ein Tarnanzug dem anderen. Auf der einen Seite begeistern die bombastischen Soundeffekte und detaillierten Charaktermodelle, auf der anderen Seite sorgt die Physik-Engine gelegentlich für unfreiwillige Lacher. Etwa, wenn sich ein rostiger Maschendrahtzaun als unüberwindbares Hindernis für tonnenschwere Panzer entpuppt.

Unser Testmuster hatte teilweise mit den gleichen Defekten wie **Battlefield 2** am Release-Tag zu kämpfen. So ist die höchste Auflösung bei Geforce-Karten auf mickrige 1.152x864 Bildpunkte beschränkt und gelegentlich kam es zu Verbindungsabbrüchen. Über den Serverbrowser mit die erweiterten Sortier- und Suchfunktionen lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch kein Urteil fällen, da nur ein Server existierte. (bb)



CHANCENLOS Mit einem einfachen MG richten Sie gegen die riesigen Mechs wenig aus. Sprengstoff und Raketen bringen die Zweibeiner fix zu Fall.

Erklimmen Sie die Karriereleiter

Gute Spieler belohnt Battlefield 2142 neben einem höheren Rang mit besserem Equipment.

Militärische Ehren

Wie in **Battlefield 2** steigen Sie mit einem entsprechend gefüllten Punktekonto im Rang auf und bekommen für herausragende Leistungen Orden an die Brust geheftet.

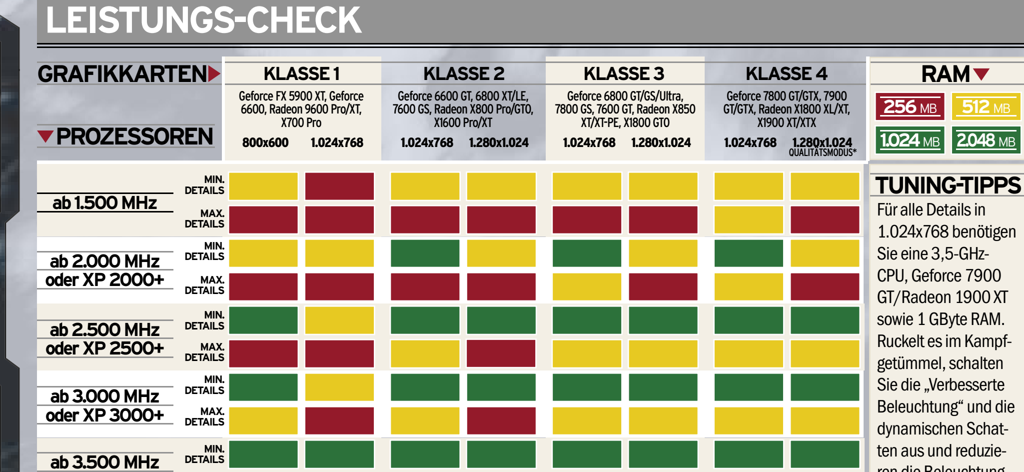


Ausrüstung für die Klassen

Für jede Charakterklasse können Sie zum Standardgewehr weitere, bessere Primärwaffen (oben links) und zusätzliche Ausrüstungsgegenstände (oben rechts) freischalten.

Spielerfähigkeiten und Führungsobjekte

Bonus-Items sind nicht an Klassen gekoppelt und somit in jeder Rolle einsatzbereit. Dazu gehören Spielerfertigkeiten (oben links) sowie Objekte für Squad Leader (oben rechts), darunter mobile Spawn-Punkte.



LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro — 800x600	KLASSE 1 — 1.024x768	KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT — 1.024x768	KLASSE 2 — 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO — 1.024x768	KLASSE 3 — 1.280x1.024	KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX — 1.024x768	KLASSE 4 — 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Akzeptabel), 1.024 MB (Optimal), 2.048 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Für alle Details in 1.024x768 benötigen Sie eine 3,5-GHz-CPU, Geforce 7900 GT/Radeon 1900 XT sowie 1 GByte RAM. Ruckelt es im Kampfgetümmel, schalten Sie die „Verbesserte Beleuchtung“ und die dynamischen Schatten aus und reduzieren die Beleuchtung auf „Niedrig“.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

Battlefield 2142

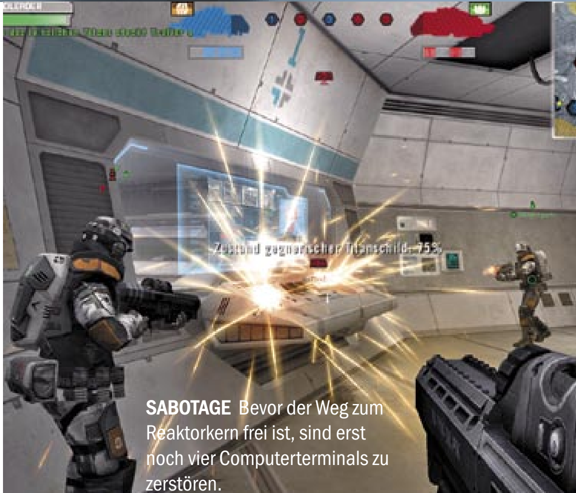
MEHRSPIELER

10 KARTEN +++ 4 KLASSEN +++ 40 BONUS-ITEMS +++ 12 VEHIKEL



1 Im Jahr 2142 gibt es nur noch hässliche Hochhäuser? Von wegen! Auf der Karte Cerbere Landing verschlägt es uns in eine beschauliche Altstadt, wo wir heiße Feuergefechte in den verwinkelten Gassen erleben. Schnell gewöhnen wir uns an die moderne Ausrüstung und fühlen uns heimisch. Als Schlüsselstelle entpuppt sich die Kirche. Mit vereinten Kräften halten wir den strategisch wichtigen Flaggenpunkt. Eine tolle Eroberungspartie – und wenn ein furchteinflößender Mech um die Ecke stampft, ist Gänsehaut garantiert.





SABOTAGE Bevor der Weg zum Reaktorkern frei ist, sind erst noch vier Computerterminals zu zerstören.

2 Nachdem wir uns in der vorangegangenen Eroberungspartie warm geschossen haben, wagen wir uns zum ersten Mal an den nagelneuen Titan-Modus. Mit drei Panzern walzen wir über die gespenstisch wirkende Karte Minsk und lassen dem Gegner kaum Chancen. Dank eines fähigen Commanders bringen wir fix die meisten Raketensilos unter Kontrolle, sodass die Schilde des Titans kollabieren. Richtig knifflig ist es an Bord des gegnerischen Mutterschiffs: Der Feind hat in den Gängen Selbstschussanlagen platziert und bereitet uns mit Granaten Kopfzerbrechen. Ein harter Fight entbrennt, der fast schon epische Dimensionen annimmt. Mit letzter Kraft gelingt es uns schließlich, den Kern zu sprengen. Spannender geht's kaum!

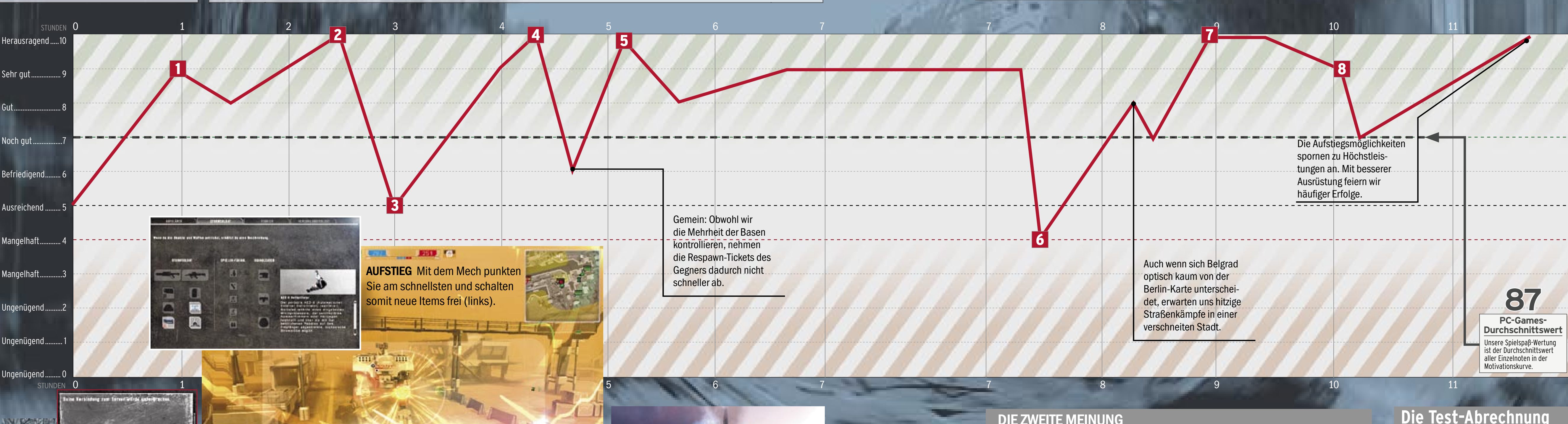


6 Sidi Power Plant ist zwar eine super ausbalancierte Titan-Map, dennoch kommt der Spielspaß kurzzeitig ins Stocken. Obwohl die Schilde des Titanen kaputt sein müssten, verhindert das Kraftfeld ein Entern des Schiffes. Der Frust über diesen Bug sitzt tief. Fast eine Stunde lang haben wir quasi umsonst um die Raketensilos gestritten.

7 Über dem Suez-Kanal versuchen wir uns als Pilot und sind begeistert, wie leicht die Senkrechtstarter beherrschbar sind. Auf Anhieb knacken wir sogar einen Panzer, wofür wir in **Battlefield 2** ewig hätten trainieren müssen. Und trotzdem sind die Jets lange nicht so übermächtig wie früher. Nicht zuletzt, weil viele Flugabwehrstellungen existieren.

8 Die stimmungsvolle Hafenkarte Tunis Harbor setzt im Eroberungsmodus vermehrt auf Häuserkämpfe und bietet auf den Dächern exzellente Plätze für Scharfschützen. Um den Snipern nicht ins Fadenkreuz zu tappen, ist taktisch überlegtes Vorrücken überlebenswichtig. Praktisch: Gesichtete Feinde werden jedermann als rote Vierecke auf dem Bildschirm angezeigt. Kaum noch größere Gefahr als von den Scharfschützen geht allerdings von dem Mech aus, der alle paar Minuten spawnt. Kaum betritt er das Szenario, bricht kollektive Panik aus. Wohl dem, der genügend EMP-Granaten im Gepäck hat.





AUFSTIEG Mit dem Mech punkten Sie am schnellsten und schalten somit neue Items frei (links).

3 Trotz der spannenden Multiplayer-Scharmützel macht sich kurzzeitig Unmut über das Balancing breit. Immer wieder treffen wir auf Veteranenspieler, die uns aufgrund der besseren Ausrüstung locker ins Nirwana pusten. Außerdem zehren im Moment Verbindungsabbrüche an den Nerven.

4 Statt Panzern und Flugzeugen finden wir auf Camp Gibraltar lediglich einen Mech sowie Jeeps in der Hauptbasis vor. Entsprechend wichtig für die Flaggenhatz auf der Wüstenkarte ist folglich die Infanterie, die sich dank Squad-Einteilung und Commander leicht koordinieren lässt. Durch Zufall schnappen wir einem Kollegen den gerade erlegten Fußläufer vor der Nase weg und füllen das Punktekonto durch Abschüsse so rasant, dass prompt eine Beförderung ansteht. Hochmotiviert schalten wir die ersten Bonus-Items frei und dürfen somit endlich auch Granaten werfen und Kollegen mit dem Defibrillator wiederbeleben. Die Möglichkeit, den Charakter durch zusätzliche Objekte zu spezialisieren, eröffnet weiteren taktischen Spielraum.

5 Shuhia Taiba verspricht nicht nur tolles Endzeit-Feeling, obendrein entbrennen in der Titan-Partie großangelegte Panzerschlachten um die Silos. Einmal mehr wird deutlich, wie wichtig Teamwork ist. Erfolgreiche Squads belohnt das Programm gar durch sogenannte Feld-Upgrades, also Bonusgegenstände, die nur bis zum Rundenende im Inventar bleiben.

DIE ZWEITE MEINUNG

OLIVER HAAKE

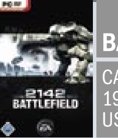
„Ich mag den Science-Fiction-Look und vor allem die Waffen. Da werden Erinnerungen an Aliens 2 wach!"

Battlefield 1942 habe ich geliebt, den direkten Nachfolger **Vietnam** nicht. **Battlefield 2** hat mich wieder begeistert und nun erscheint **2142**. Wiederholt sich das Muster? Ist erneut das zweite Spiel deutlich schwächer als das erste? Gott sei Dank nicht! Ich mag den Science-Fiction-Look und das Waffen-Handling. Die Sturmgewehre erinnern mich an die coolen Marines-Knarren aus **Aliens 2**. Zudem gefällt der Titan-Spielmodus. Schade finde ich nur, dass die Mutterschiffe nicht ausschließlich per Reaktorexplosion zerstörbar sind, sondern auch von außen mit Raketen vernichtet werden können – was auf den meisten öffentlichen Servern wohl die Regel sein wird. Der überarbeitete Eroberungsmodus gefällt mir auch gut, selbst wenn weniger Fahrzeuge als früher unterwegs sind. Allerdings stören mich die häufigen Artillerieschläge.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Battlefield 2142
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	710 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	11:50
Verkaufspreis:	€ 55,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	650 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca.€ 5,-

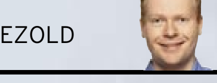
Unsere Review-Version hatte teilweise mit den gleichen Bugs zu kämpfen, die in **Battlefield 2** mittlerweile per Patch behoben wurden. Auch gelegentliche Verbindungsabbrüche sorgten während der Test-Matches für kurzzeitige Frusterlebnisse.



BATTLEFIELD 2142

CA. € 55,-
19. OKTOBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD



„Trotz Zukunftsszenario bleibt das typische Battlefield-Feeling erhalten."

Meine anfänglichen Befürchtungen, **Battlefield 2142** könnte in Richtung **Star Wars: Battlefront** abdriften, haben sich glücklicherweise schneller zerschlagen als Darth Vaders Träume von der Ausrottung der Jediritter. Trotz des Zukunftsszenarios und dem zu früher vergleichsweise überschaubaren Fahrzeugpark bleibt das typische **Battlefield**-Flair erhalten, sodass sich Kenner der Serie bereits nach der ersten Eroberungs-Partie daheim fühlen. Wem die populäre Flaggenhatz zu eintönig ist, wird vom nagelneuen Titan-Modus begeistert sein. Mit einer guten Einheit an der Seite erleben Sie die taktisch anspruchsvollsten Multiplayer-Gefechte der **Battlefield**-Serie. Schelte setzt es hingegen fürs Balancing: So motivierend der rollenspielartige Charakterausbau auch ist, bei einem Multiplayer-Shooter sollten einzig und allein die spielerischen Fähigkeiten und nicht die Ausrüstung über Sieg und Niederlage entscheiden. Im Moment fühlen sich frischgebackene Rekruten gegenüber den alten Hasen mit ihren Super-Ballermännern etwas vernachlässigt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Illusions CE
Titel vom selben Entwickler:
Battlefield 1942 | BF Vietnam | Battlefield 2
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Eroberung, Koop, Titan
Zahl der Spieler: 2 bis 64
Fazit: Taktisch herausfordende Schlachten

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Flüssige Charakteranimationen, fetzige Explosionen und Spezialeffekte
Sound: Granaten- und Raketeneinschläge lassen den Atem stocken, toller Raumklang
Steuerung: Frei konfigurierbare und präzise Shooter-Steuerung, leichte Vehikel-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

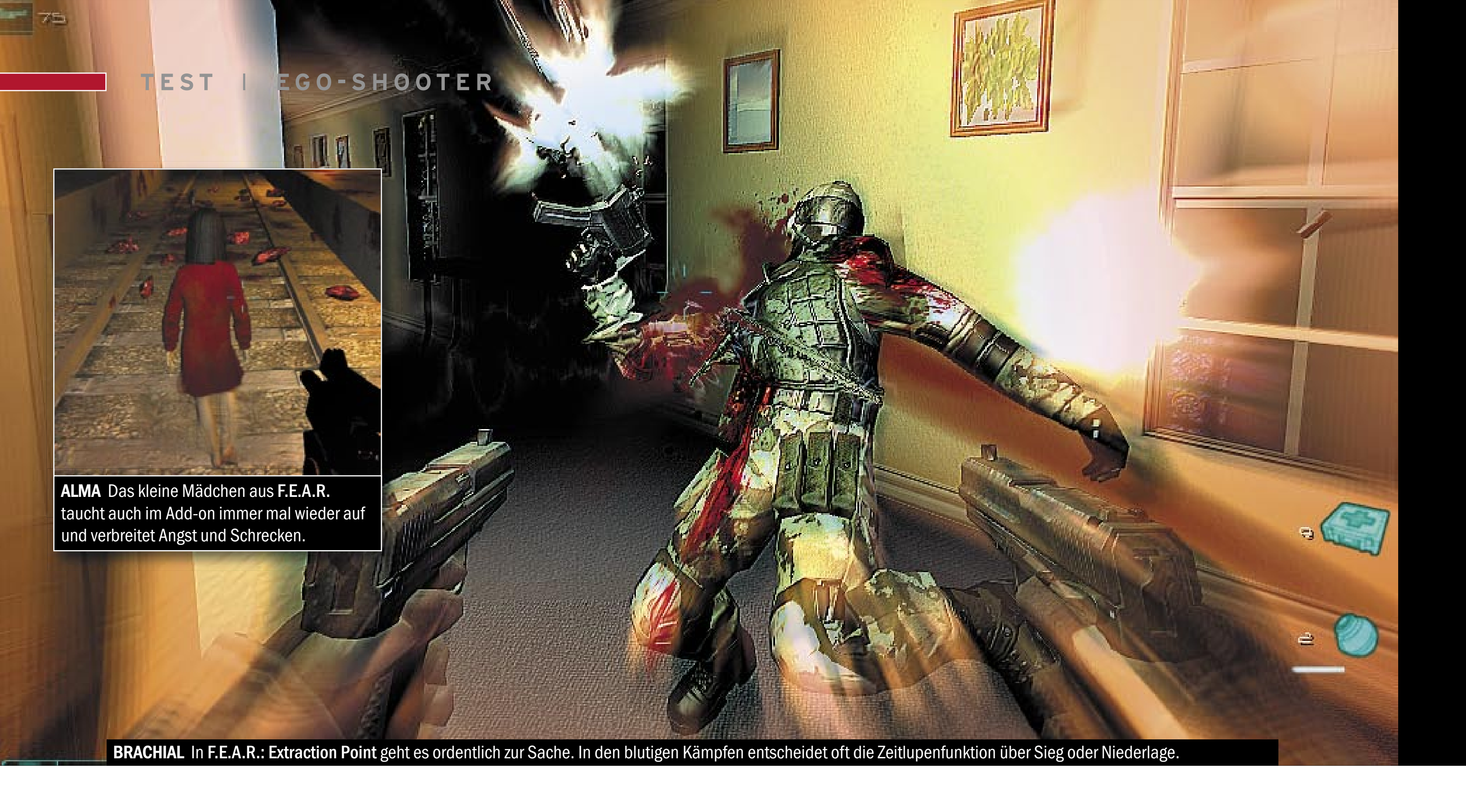
Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.800 MHz, 2.000 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Spannende Titan-Kämpfe
- + Enorm viele taktische Optionen
- + Motivierendes Aufstiegssystem ...
- − ... das die Spielbalance aus den Fugen bringt
- − Zu häufige Artillerieschläge, nervige Bugs

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **87**



ALMA Das kleine Mädchen aus F.E.A.R. taucht auch im Add-on immer mal wieder auf und verbreitet Angst und Schrecken.

BRACHIAL In F.E.A.R.: Extraction Point geht es ordentlich zur Sache. In den blutigen Kämpfen entscheidet oft die Zeitlupenfunktion über Sieg oder Niederlage.

F.E.A.R.





Extraction Point | Mit dem Add-on zu F.E.A.R. schickt Vivendi wieder jede Menge Action mit Gänsehautgarantie auf Ihren PC. Freuen Sie sich aufs Fürchten.

Vor etwa einem Jahr ging die Angst unter Spieleredakteuren um. Räume wurden abgedunkelt, Kollegen aus dem Zimmer geworfen. Der Grund war **F.E.A.R.** (**First Encounter Assault Recon**), ein Shooter, der erstklassige Ballereien mit schaurigen Horrorszenarien mixte. Jetzt sorgt das erste Add-on erneut für Angstschweiß und Gänsehaut. Ein neuer Entwickler hat die Zügel in die Hand genommen und erzählt die Horrorgeschichte weiter. **Extraction Point** beginnt da, wo das Hauptprogramm endete. Der irre Menschenfresser Paxton Fettel und seine Armee aus Replikas wurden besiegt, das F.E.A.R.-Team befindet sich auf dem Heimflug. Plötzlich stürzt der Helikopter ab, die Mannschaft wird getrennt. Auf sich allein gestellt, versuchen Sie nun, sich zum Treffpunkt (dem namensgebenden Extraction Point) durchzuschlagen. So tot wie erhofft ist Paxton aber nicht, denn kurz nach Spielstart beginnen wieder unheilvolle Visionen. Der Kampf gegen die Replikas ist noch lange nicht vorbei. **F.E.A.R.: Extraction Point** setzt auf dieselbe Mischung aus knallharter Action und blankem Horror wie das Hauptprogramm. Der wechselt dabei zwischen subtilem Grusel, etwa ein leises Flüstern im Hintergrund, und brutaler Metzelei, wobei ganze Räume in Blut baden. Gerade gegen Ende wird die rote Farbe zum Standardanstrich für ein ganzes Krankenhaus. Hinzu kommen immer wieder Visionen, die Sie für Sekunden in eine bizarre Parallelwelt reißen. Meist treffen Sie die Schreckenszenen immer dann, wenn Sie nicht damit rechnen. Ab und an gönnt Ihnen das Spiel richtig gut inszenierte Horrorsequenzen, die Sie vor Spannung innehalten lassen.

Tödliches Arsenal

Dazwischen verbringen Sie die meiste Zeit mit taktisch anspruchsvoller Ballerei. Die Gegner reagieren mit verblüffender Intelligenz und Tücke: Werden Sie entdeckt, brüllen die Replikas Befehle und versuchen, Sie einzukreisen. Bei Beschuss gehen die Klone in Deckung, nur um sich anschließend für ein paar kurze Feuerstöße um die Ecke zu beugen. Nach wie vor zählen die Gegnertruppen aus **F.E.A.R.** zu den schlauesten des Genres. Damit Sie den zahlreichen Feinden ordentlich einheizen, drückt Entwickler Timegate Studios Ihnen einige zusätzliche Argumentationsverstärker in die Hand: Mit der Minigun laufen Sie zwar langsamer, verwandeln aber mit der enormen Durchschlagskraft jede Inneneinrichtung in Schutt und Asche. Ebenso tödlich, aber mehr für gezielte Schüsse geeignet ist der neue Laser-Karabiner. Der zieht eine sengende Spur über Decken, Wände und Feinde. Sie tragen weiterhin nur drei Waffen gleichzeitig, bei Munitionsmangel müssen Sie die entsprechende Waffe austauschen. Zum Arsenal der Granaten sind Mini-Selbstschussanlagen dazugekommen. Die feuern, sobald sie aktiviert wurden, auf jeden sich nähernden Feind. Werfen Sie einfach eins der kleinen Dinger in ein Zimmer voller Replikas und warten Sie, was passiert.

Noch immer schön

In Sachen Grafik hat sich im Add-on wenig getan. Noch immer sehen die Ballereien fantastisch aus, entsprechende Hardware vorausgesetzt. Da fliegen Funken, Scheiben zerbersten und die Physik-Engine schleudert Gegenstände und Feinde bei Explosionen effektvoll durch den Raum. Setzt man den Zeitlupeneffekt ein, verschwimmt die Umgebung eindrucksvoll und Geschosse ziehen eine sichtbare Spur hinter sich her. Obwohl die Levels bei weitem nicht mehr so eintönig sind wie im Vorgänger, wirken sie dennoch oftmals kahl und trist. Zum Schauen bleibt aber sowieso keine Zeit, das Spiel hetzt Sie von einer Schießerei in die nächste. Nur nach gut der Hälfte des Spieles wird es etwas eintönig, wenn man etwa durch düstere Abwasserkanäle irrt, ohne dass viel passiert. Bevor es aber zu trist wird, haut einem das Spiel den nächsten gut platzierten Schockeffekt um die Ohren.

Kurz und gut

Wie das Hauptprogramm ist **F.E.A.R.: Extraction Point** etwas zu kurz geraten. Nach nur knapp sechs Stunden flackerte bei uns der Abspann über die Bildröhre, Einsteiger werden sicherlich etwas länger brauchen. Dieses Manko macht das Spiel aber mit knackigen Schießereien, gut geskripteten Sequenzen und jeder Menge Grusel wieder wett. (rh)



GRUSELIG Paxton Fettel, der Schurke aus dem Hauptspiel, taucht im Add-on immer wieder in Horrorvisionen auf.



BUTTERMESSER Mit dem Lasergewehr schneiden Sie sich durch jede noch so starke Panzerung. Munition ist aber knapp.

ABRISS Die schwere Minigun ist neu. Damit mähen Sie ganze Gegnerhorden nieder, sind aber langsamer.

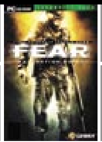
KLEINE HELFER Die neuen Selbstschussanlagen lenken die Gegner ab und heizen ihnen mächtig ein.

DICKER BROCKEN Gegen solch schwer gepanzerte Gegner greifen Sie besser zu großen Kalibern.

ALBTRAUM In manchen Visionen werden Sie von Geisterhorden angegriffen. Blei hilft auch hier!

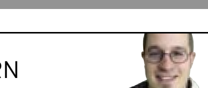
TAKTISCH Kämpfe gegen die Gegner-KI sind sehr fordernd. Die Replikas agieren ziemlich schlau.

EFFEKTGEWITTER Bei Explosionen wirbeln Staub und Gegner gleichermaßen durch die Luft. Die Kämpfe sind grandios inszeniert.



F.E.A.R.: EXTRACTION POINT
CA. € 30,-
03. NOVEMBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN



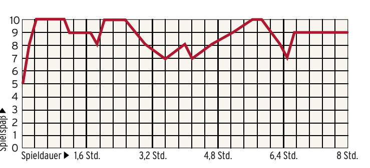
„Das spannende Add-on setzt die F.E.A.R.-Geschichte konsequent fort."

Licht aus, Sound richtig aufgedreht. So sollte man **F.E.A.R.: Extraction Point** spielen, um voll in den Genuss der Schockeffekte zu kommen. Obwohl wirkliche Gänsehaut-Kracher spärlich gesät sind, entschädigen die anspruchsvollen Ballereien für die Zeit zwischen dem Grusel. Die Entwickler geben sich nicht die Mühe, viel am Spielprinzip zu ändern, zum Beispiel die neuen Waffen fallen kaum ins Gewicht. **Extraction Point** führt geradlinig von Schießerei zu Grusel und lenkt nur zeitweise mit simplem Schalter-Suchen-und-Drücken vom Kern der Sache ab. Gelegentlich ist die exzessive Gewaltdarstellung etwas übertrieben, wenn ganze Räume mit Blut überzogen sind. Dennoch habe ich mich mit Freude durch die sechs Kapitel gefürchtet. Das mysteriöse Ende lässt mich auf ein weiteres Add-on hoffen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Timegate Studios
Titel vom selben Entwickler:
Axies & Allies | Kohan | Kohan 2
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: F.E.A.R. Combat, bereits erhältlich
Zahl der Spieler: 16
Fazit: Schnelle und blutige Ballereien

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Grandiose Partikeleffekte
Sound: Düstere Spannungsmusik
Steuerung: Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Packende Atmosphäre
- + Extrem schlaue Gegner-KI
- + Toll inszenierte Schießereien
- − Wenig Neues
- − Teils triste Levels

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 87



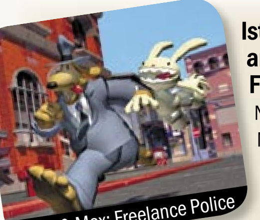
STILSICHER Das Büro der Chaos-Detektive ist voller witziger Details. Allein die Kommentare der beiden machen viel Spaß.

Das müssen Sie wissen: Episoden, Bezahlung und Hintergründe

Dieser Kasten gibt Antwort auf dringliche Fragen, die uns zum Thema Sam & Max erreicht haben.

Episodenformat: Welche Auswirkungen hat diese Aufteilung auf das Spiel?
Culture Shock ist die erste von sechs Episoden, die nun monatlich bis April 2007 erscheinen werden. Alle sechs Folgen bezeichnen die Entwickler zusammengefasst als **Sam & Max: Season 1**, also die erste Staffel. **Culture Shock** bietet rund zwei Stunden Spielzeit und hat eine abgeschlossene Handlung, die allerdings in künftigen Episoden wieder aufgegriffen wird.

Bezahlung: Wie und wo kann ich das Spiel kaufen?
Ab 1. November können Sie die erste Episode über die Website www.telltalegames.com kaufen und herunterladen. Die Dateigröße beträgt etwa 75 MB, der Preis liegt bei günstigen 8,95 $ (ca. 7 Euro). Alternativ können Sie auch gleich die komplette **Season 1** gegen 34,95 $ (ca. 28 Euro) bezahlen und die späteren Episoden herunterladen, sobald sie erhältlich sind. In letzterem Fall ist der Preis pro Episode mit weniger als 5 Euro deutlich günstiger als beim Einzelkauf. Nach April 2007 kann man sich die **Season 1** gegen Versandgebühr auf einem Datenträger zuschicken lassen. Allerdings gibt es weder einen deutschen Publisher noch eine deutsche Version. Eine dritte Bezahlmöglichkeit, nämlich das Spiel über Gametap bereits Mitte Oktober zu kaufen, kommt nur für US-Bürger infrage.



Sam & Max: Freelance Police

Ist dieses Spiel das 2002 angekündigte Sam & Max 2: Freelance Police?
Nein. Lucas Arts verkündete im März 2004, dass die Entwicklung an diesem Spiel eingestellt sei – angeblich sah man keine finanziellen Chancen für ein klassisches Adventure. Die frustrierten Entwickler verließen Lucas Arts daraufhin und formierten sich erneut unter der Flagge Telltale Games. Seitdem produzierten sie **CSI 4**, zwei Episoden von **Bone** und arbeiten weiter an **Sam & Max**.

Woher kommt dieser Kult um Sam & Max?
Sam & Max: Hit the Road ist eines der beliebtesten Point&Click-Abenteuer, die je gemacht wurden. In der „guten alten Zeit" zwischen 1990 und 1995 brachte Lucas Arts unsterbliche Adventures auf den Markt, neben **Sam & Max: Hit the Road** auch **Monkey Island**, **Maniac Mansion**, **The Dig** und **Day of the Tentacle**. Bis heute ist der Kultstatus dieser Titel ungebrochen.

Sam & Max: Hit the Road

Sam & Max

Culture Shock | Viele Jahre mussten Sie auf die Rückkehr der wahnwitzigen Detektive warten. Allerdings gibt es ihr neues Abenteuer vorerst nur in Häppchen.

WILDES TEAM
Noch immer zanken Sam und Max hart, aber herzlich um das Telefon. Fans des Vorgängers kommen in solchen Momenten die Freudentränen.

Manche unserer Leser waren noch im Grundschulalter, als Lucas Arts ein grandioses Adventure nach dem anderen hervorbrachte. Neben Klassikern wie **Monkey Island** und **Day of the Tentacle** auch das 1993 veröffentlichte **Sam & Max: Hit the Road**, das jedem Genreliebhaber heute noch ein Grinsen entlockt. Mit einem zweiten Teil rechnete indessen niemand mehr – zu enttäuschend war die Meldung, Lucas Arts habe eine nahezu fertig gestellte Fortsetzung kurzerhand eingestampft. Deshalb gehört die Adventure-Bühne am 1. November 2006 den Entwicklern bei Telltale Games – ihnen gelang ein würdiger Nachfolger! Das Besondere: **Sam & Max: Culture Shock** ist der erste Teil eines Episodenspiels. Was das heißt, erfahren Sie im Extrakasten auf der gegenüberliegenden Seite.

Das Chaos beginnt

Das Spiel wurde getreu den Comics von Steve Purcell gestaltet und bietet das richtige Maß an zotigem, schwarzen Humor, den ein **Sam & Max**-Titel braucht. Doch keine Sorge: **Culture Shock** setzt keinerlei Erfahrungen mit **Hit the Road** oder gar den Comic-Büchern voraus.

Die Geschichte beginnt im Büro unserer Helden: Der zynisch-fröhliche Hund Sam und sein sadomasochistisch veranlagter Kumpel, ein grässlich dauergrinsendes Karnickel mit Tendenz zu Gewalt, vertreiben sich die Zeit und warten sehnlichst auf einen neuen Fall. Dann ein Anruf! Max ist außer sich vor Freude. Bevor man sich jedoch in das Abenteuer stürzt, gilt es, den Sprechapparat von einer diebischen Ratte zurückzuerobern. Typisch: Sam versucht es zunächst auf die nette Tour, gibt dann aber an seinen Partner Max ab, der die Ratte mit Drohungen und etwas Folter zum Aufgeben zwingt. Erst dann geht's raus auf die Straße und rein ins Abenteuer. Ohne zu viel von der kurzen Geschichte verraten zu wollen: Eine Ihrer Hauptaufgaben ist es, drei knuffige, aber nervtötende Minderjährige k. o. zu schlagen.

So spielt sich Anarchie

Als klassisches Point&Click-Adventure steuert man **Sam & Max** bequem per Maus. Da die Kamera dynamisch durch die 3D-Umgebungen schwenkt, lassen sich Raumausgänge leider nicht per Doppelklick nutzen, auch das Inventar öffnet sich etwas zu träge. Das war's aber auch schon mit der Steuerungskritik, denn der Rest ist ohne Tadel: Hotspots sind nicht zu klein oder unmerklich geraten, Dialoge lassen sich flott überspringen und man wird nicht von ständig wiederkehrenden Sequenzen genervt.

Beim Rätseldesign muss man sich erst in die Welt von **Sam & Max** reindenken: Mit der Pistole ein Stück Käse zu durchlöchern oder für 10.000 Dollar einen Tränengas-Granatwerfer am Kiosk um die Ecke zu kaufen, all das ist nicht wirklich logisch. Aber: Es ergibt einen Sinn, wenn man sich auf den Humor einlässt, zumal selbst die zynischen Kommentare von Sam hin und wieder konkrete Rätselhilfen enthalten. Ein Beispiel: Das Geld für den Granatwerfer haben unsere Helden freilich nicht. Sam schlägt daher vor, wahllos ein paar Strafzettel zu verteilen und so die Reichen auszunehmen. Also schnappen Sie sich Ihr Auto und heizen über die Piste! In zwei kurzen Action-Sequenzen weichen Sie per Mausklick Objekten aus und ballern durch die Gegend – spielerisch eher uninteressant, aber eine nette, kleine Auflockerung. Leider sind die Rätsel grundsätzlich zu einfach, nur selten muss man Gegenstände nutzen und auch die Dialoge geben kaum Anlass zum Grübeln. Für die kommenden Episoden wünschen wir uns daher kernigere Aufgaben, die auch Max einbeziehen. Er ist nämlich weder spielbar noch aktiver Teil der Lösungswege. Hier gehen die meisten Wertungspunkte verloren.

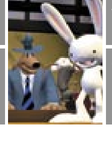
Stimmung wie im Cartoon

Kein anderes Comic-Adventure hat jemals besser geklungen – nicht einmal **Ankh**. Die englischen Sprecher sind ungeheuer motiviert und professionell. Dazu lauscht man genialer Jazz-Musik, die richtig ins Ohr geht. Zusammen mit der liebevollen 3D-Optik und witzigen mimischen Details der Hauptdarsteller hat man beinahe das Gefühl, einen guten Zeichentrickfilm zu schauen. (fs)

TEAMWORK In zwei kurzen Szenen rast man per Auto durch die Stadt und ballert auf Fahrzeuge. Anspruchslos, aber kurzweilig.



KUMPELS Das Duo liebt einander – auch wenn Sam seinem Kumpel kurzerhand mal eine knallt, wenn er ihm im Weg steht.



SAM & MAX: CULTURE SHOCK
CA. € 7,-
1. NOVEMBER
USK: NICHT GEPRÜFT

FELIX SCHÜTZ

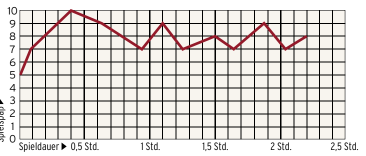
„Kurze Spielzeit hin oder her – das neue Sam & Max ist Unterhaltung pur!"

Mir ist klar, wie stark das Episodenformat die Spielergemeinde spaltet. Ich bevorzuge auch ein langes Spiel zu einem hohen Preis, als ein halbes Jahr Wartezeit auf die einzelnen Folgen. Doch bitte rechnen Sie mal aus, wie fair das Angebot von Telltale eigentlich ist: Beim Kauf der **Season 1** zahlen Sie nicht mal fünf Euro pro Episode! Im Vergleich zum Preis-Leistungs-Verhältnis manch anderer Adventures steht **Sam & Max** also sehr gut da. Etwas enttäuscht war ich von der Qualität der Rätsel: Die Aufgaben sind zwar allesamt gut ausgetüftelt und mit genügend Hinweisen versehen, doch wirklich gefordert war ich nicht. Auch sind sehr gute Englischkenntnisse erforderlich, um den irren Humor genießen zu können. Doch für mich war bereits nach den ersten Spielminuten klar: Die Wartezeit auf die nächste Folge wird unerträglich lang. Also freut euch, liebe Adventure-Spieler! Sam und Max sind endlich zurück!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Telltale Games
Titel vom selben Entwickler:
Bone | CSI: Mord in 3 Dimensionen
Publisher: Telltale Games
Sprache (Handbuch): Englisch
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 2:20 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Gelungener, liebevoller Comic-Look
Sound: Super englische Sprecher, geniale Musik
Steuerung: Einfach und gut; eine Maus genügt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

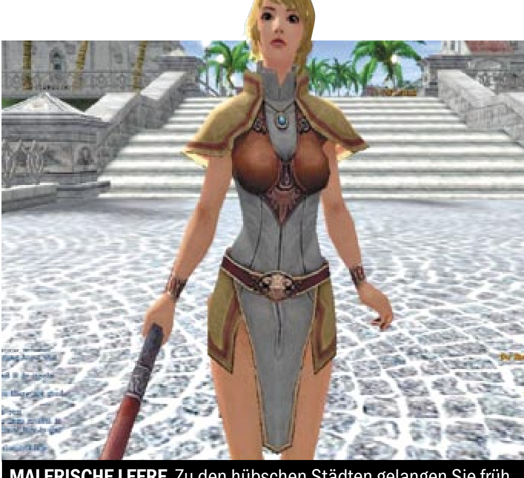
- + Treffsicherer, pechschwarzer Humor
- + Tolle Inszenierung, ähnlich einem Cartoon
- + Fairer Preis und sehr kurzweilig ...
- – ... aber auch extrem kurz
- – Witzige Rätsel, die jedoch viel zu leicht sind

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 82



BESCHWERLICH Als Magier haben Sie es insbesondere in der Anfangsphase deutlich schwerer als die beinharten Berserker.



MALERISCHE LEERE Zu den hübschen Städten gelangen Sie früh, weil Ihnen kein Monster folgt. Viel los ist dort aber nicht.

Archlord

Prügeln Sie sich um Artefakte, um Herrscher über die Welt Chantra zu werden – wenn Sie bis dahin durchhalten.

Selbst als hartgesottener **World of Warcraft**-Anhänger darf man offen für neue Konzepte sein. Sehr erfrischend klangen die Versprechungen von **Archlord**: epische Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (Player versus Player/PvP) nicht nur auf begrenzten Schlachtfeldern, Tausende Quests und am Ende das Ziel, sich als Einziger zum Archlord zu krönen, zum Herrscher über alles und jeden.

Doch der Weg bis dahin ist weit. Sie wählen zwischen drei Rassen (Ork, Mensch oder Mondelfe) und insgesamt acht Klassen. Ärgerlich: Das Geschlecht ist an die Klassenwahl gebunden. So sind Sie zum Beispiel als menschlicher Zauberer einzig in weiblicher Gestalt unterwegs. Sie bekommen regelmäßig neue Fertigkeiten, die Sie gegen Gold beim Trainer erwerben.

Sie starten in einem Dorf, in dem Sie vor feindlichen Angriffen sicher sind. Die ersten Quests führen Sie nach draußen. Aber schon dort fängt die offene PvP-Zone an, in der Sie ab Level 15 automatisch zum Opfer werden. In der Beta-Phase ging dies bereits ab Level 6, in Foren klagten Spieler darüber, von zu starken Mitspielern sinnlos getötet zu werden.

Die übliche Kontrolle per „WASD"-Tasten lassen Sie besser gleich bleiben: Die Figur bewegt sich im unkontrollierten Zickzackkurs. Die Wegfindung kennt leider nur einen Weg: geradeaus. An allem, was dazwischen liegt, bleiben Sie gnadenlos hängen. Selbst kleine Felsen, Zäune und Häuserecken umgeht Ihre Figur nicht selbstständig. Das nervt schnell.

Die Klassen sind schlecht ausbalanciert. Berserker sind zu stark, Magier zu schwach. Heiler wie Priester oder Druiden gibt es nicht. Tränke sind die einzige Methode, Gesundheit und Mana aufzutanken, denn die normale Regeneration lässt Ihren Geduldsfaden reißen.

Die Spielwelt ist immerhin recht stimmungsvoll gestaltet, auch die Musik ist gelungen. Allerdings stören abgehackte Übergänge beim Zonenwechsel oder irritierende Hintergrundgeräusche. Nicht übersetzte Quest-Texte, gelegentliche Abstürze und unkontrollierte Kämpfe rauben Ihnen spätestens nach zehn Stunden den letzten Nerv. (pnf)



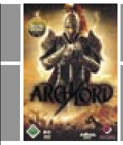
ÜBERSETZER GESUCHT Solche Einträge finden sich zuhauf in Archlord.

Was ist ein Archlord?

Einer herrscht über alles: Drachen, Wächter, Monster, das Wetter ...

Wie werde ich zum Archlord?

- Archlord-Anwärter werden innerhalb der Gilde bestimmt.
- Dann gilt es, in spektakulären Kämpfen ein Artefakt aus einer Burg zu rauben, sogenannte Archons. Diese werden schwer bewacht.
- Burgen und Artefakte gibt es dreierlei: Die drei Gilden mit den gewonnenen Artefakten schicken ihre Anwärter in einen Kampf um den Archlord-Titel.
- Der Archlord herrscht 21 Tage lang über Wetter, Monster, Bodyguards und Drachen. Dann darf er wieder herausgefordert werden.
- Amtierende Archlords bisher? Gab es nicht, obwohl das Spiel schon seit über zwei Jahren in Asien auf dem Markt ist. In der europäischen und amerikanischen Version soll der Zugang zur Herrschaft allerdings leichter sein.



ARCHLORD
€ 45,- (+ € 13,-/ MONAT)
06. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

PATRICK NEEF



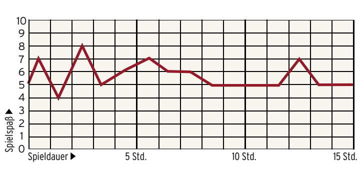
„Herrscher über eine Beta-Welt. Archlord aus!"

Archlord wirkt wie eine Beta-Version zum Vollpreis. Anders kann ich mir nicht erklären, weshalb selbst zu Beginn, wenn einen der Zauber der Spielwelt in den Bann schlagen soll, alles schief läuft: Die Texte sind fehlerhaft übersetzt und lassen sich nicht runterscrollen, die Steuerung ist umständlich und Quests gibt es schlicht zu wenige. Dabei hatte ich durchaus Phasen der Unterhaltung: Die Welt ist stimmig, die Monster interessant, die Musik passend. Wenn dann aber die Spielmechanik jegliche Atmosphäre raubt, frage ich mich, welches Spiel die Entwickler in den letzten zwei Jahren gespielt haben. **World of Warcraft** bestimmt nicht. Und so heißt es recht flott „Spiel beenden" – oder wie es in **Archlord** übersetzt heißt: „Archlord aus"!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: NHN Games
Titel vom selben Entwickler: BOTS of Unlimited Transformation
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Langer Weg bis Level 99, offenes PvP
Zahl der Spieler: Unbegrenzt
Fazit: Wenige Quests, viele Monster, langweilige Kämpfe

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Schöne Landschaften, detaillierte Figuren, manche Monster ohne Texturen
Sound: Passende Musik, abgehackter Sound
Steuerung: Schlechte Wegfindung, „WASD"-Steuerung unmöglich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse

PRO UND CONTRA

- \+ Stimmige, abwechslungsreiche Fantasy-Welt
- − Schwaches Klassenbalancing, keine Heiler
- − Haufenweise Bugs und Übersetzungsfehler
- − Zu wenige Quests, langweilige Kämpfe
- − Steuerung mies, Maus nicht umkehrbar

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **57**


GUILD WARS
NIGHTFALL
DIE SAGA GEHT WEITER...
AB 27. OKTOBER IM HANDEL
NCSOFT
ARENANET
NCsoft, das ineinander greifende NC-Logo. ArenaNet, Guild Wars und alle damit in Zusammenhang stehende Logos und Designs von NCsoft und ArenaNet sind Marken oder eingetragene Marken der NCsoft Corporation. (C) 2005 NCsoft Corporation und ArenaNet. Alle anderen Firmen- und Produktnamen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Inhaber, mit denen sie in Verbindung stehen.



ANGEBER Im beschaulichen Kaff Haigerloch versuchen sich John und ein Priester mit ihren Lateinkenntnissen zu beeindrucken.



SPANNUNGSMOMENT In den Straßen von Berlin verzieht sich John schnell in eine dunkle Ecke, sobald Soldaten auftauchen.

Undercover

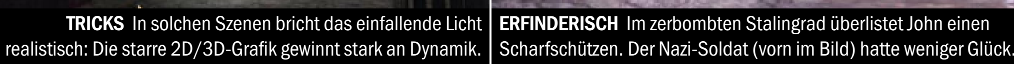
Operation Wintersonne | Der Spionageeinsatz im Zweiten Weltkrieg entpuppt sich als ordentliches Knobelabenteuer.

London, 1943: Der Physiker John Russell wird vom britischen Geheimdienst angeheuert, um die Echtheit brisanter Wehrmachtsdokumente zu bestätigen. Die handeln von einer tödlichen deutschen Entwicklung, der Uranbombe – eine Waffe, die dem Dritten Reich zum Endsieg verhelfen könnte. Russell willigt ein, sich mithilfe einiger Agenten in Berlin nach Beweisen umzusehen – und stolpert unwissend in ein waschechtes Spionageabenteuer, das ihn außer nach London und Berlin auch nach Haigerloch, in eine unterirdische Militärbasis und sogar ins zerstörte Stalingrad (seit 1961 Wolgograd) führt.

Was aufregend klingt, entpuppt sich als ein gemütlich dahinplätscherndes Point-&-Click-Adventure. Der generelle Mangel an Spannung entsteht dabei vor allem aus dem Rätseldesign: Eine frisch überwältigte Wache trägt beispielsweise ein Notizbuch bei sich, in dem der Passcode zu dem supergeheimen Wehrmachtsarchiv zwei Meter weiter verzeichnet ist. Das ist unglaubwürdig und sägt kräftig am Atmosphärestandbein – das ein Spionagekrimi mit realistischem Szenario eben braucht. Dazu kommen zuweilen alberne Dialoge: Russell wirkt bis zum Schluss des Spiels einfach zu sauber und geleckt, seine Kommentare sind nie schlagfertig oder wirklich interessant. Anders bei seiner fast zu kessen Agentenkollegin Anne Taylor: Die Dame albert selbst dann noch herum, wenn vor der Tür die SS auf und ab marschiert. Spielen darf man Anne nur an einer Stelle, nämlich bei einer anstrengenden Schleichpassage, bei der man sie durch ein bewachtes Archiv schleust – nicht schwer, aber etwas nervig. Einige Rätsel sind angenehm klassisch, etwa einen Türknauf zur Stromschlagfalle für Nazi-Soldaten umzufunktionieren. Das ist logisch und macht Spaß. Andere Aufgaben lassen sich nur durch pures Ausprobieren knacken. Immerhin: Per Tastendruck zeigt das Spiel alle Hotspots an, das hilft ungemein. Aber man schleppt viele unnötige Gegenstände mit sich herum – spielerisch ist das sinnlos. Ebenfalls unschön: Selbst auf modernen Rechnern gibt es bei Szenenwechseln mehrsekündige, störende Ladezeiten. (fs)

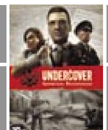






TRICKS In solchen Szenen bricht das einfallende Licht realistisch: Die starre 2D/3D-Grafik gewinnt stark an Dynamik.

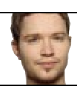
ERFINDERISCH Im zerbombten Stalingrad überlistet John einen Scharfschützen. Der Nazi-Soldat (vorn im Bild) hatte weniger Glück.



UNDERCOVER: OPERATION WINTERSONNE

CA. € 40,-
29. SEPTEMBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



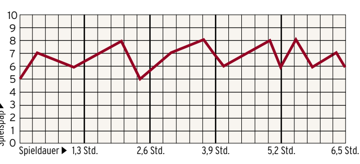
„Ein solides Adventure, das Spaß macht. Nur spannender hätte es ruhig sein dürfen."

Undercover ist ein schönes, aber kurzes Adventure-Häppchen für zwischendurch. Denn obwohl die Steuerung nicht perfekt ist, die Dialoge nicht geschliffen und die Rätsel nicht immer logisch sind, stecken doch auch ein paar sympathische Einfälle in dem Spiel. Die Hauptfigur finde ich zum Beispiel originell – auch wenn ich lieber die freche Anne Taylor gespielt hätte. Die Grafik gefällt: Kein anderes klassisches Adventure verstand es bislang so gut, ordentliche Licht- und Schatteneffekte in vorgerenderte Hintergründe einzubauen. Was mich in erster Linie stört, sind einige unglaubwürdige Rätsel, die die bemüht realistische Handlung tragen. Da wird viel Atmosphäre verspielt! Ein Hinweis an die Eltern: Trotz der Freigabe von „Ab 6 Jahren" gehört das Spiel nicht in Kinderhände: Es gibt blutverschmierte Leichen und – Achtung, Spoiler! – man feuert sogar einen tödlichen Schuss ab.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sproing Interactive
Titel vom selben Entwickler: Moorhuhn Schatzjäger | (T)Raumschiff Surprise
Publisher: Anaconda/Dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6:30 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Schöne Licht- und Schatteneffekte.
Sound: Gute, aber übereifrige Specher
Steuerung: Solide. Nützlich: die Hotspot-Anzeige

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Nette Spionage-Idee im Weltkriegsszenario
+ Für ein klassisches Adventure eine gute Grafik
− Unausgewogene, meist zu leichte Rätsel
− Nur wenige, teils unglaubwürdige Charaktere
− Unrealistische, spannungsarme Handlung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **75**



SKYLINE Nach dem Start vom John F. Kennedy Airport fliegen wir noch eine kurze Schleife über Manhattan, bevor wir in Richtung Los Angeles düsen.

Flight Simulator X

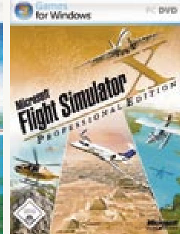
Über den Wolken ... Microsofts Flugsimulator hebt zum zehnten Mal ab und begeistert Hobby-Piloten mit kniffligen Missionen und brillanten Grafikeffekten.

Die Professional Edition

Der Flight Simulator X kommt in zwei Fassungen in den Handel.

Neben der 60 Euro teuren Standardfassung gibt es den **Flight Simulator X** auch als Professional Edition für rund 75 Euro. Für den Mehrpreis erhalten Sie geringfügig mehr hochdetaillierte Flughäfen und Städte, 20 weitere Missionen und sechs zusätzliche Maschinen. Außerdem dürfen Sie im Multiplayer in die Rolle des Fluglotsen schlüpfen. Da auch die Professional Edition in einem DVD-Case steckt, fehlt dafür ebenfalls ein brauchbares Handbuch.





Nachdem Microsoft mit dem **Flight Simulator 2004** das 20-jährige Jubiläum der Serie beging, steht heuer abermals ein runder Geburtstag an: Mit dem **Flight Simulator X** erhebt sich die zehnte Auflage der erfolgreichsten zivilen Flugsimulation in die Lüfte. An Bord: nicht nur angehende Piloten und passionierte Hobby-Flieger. Zum ersten Mal fühlen sich auch Gelegenheitsspieler pudelwohl, da einem nicht schon kurz nach dem Start vor Langeweile die Füße einschlafen. Denn Microsoft hat endlich ein richtiges Spiel aus seiner einstigen Hardcore-Simulation gestrickt. Beschränkte sich die Faszination Fliegen früher noch auf unspektakuläre Trips von A nach B, warten im **Flight Simulator X** über 30 abwechslungsreiche und anspruchsvolle Missionen auf Sie. Während auch Anfänger die Suche mit dem Ultraleicht-Flugzeug nach einem ausgebüchsten Elefanten aus einem afrikanischen Nationalpark problemlos bewältigen, bedarf der Landeanflug auf den berüchtigten Innsbrucker Flughafen bei heftigem Schneetreiben schon einiges an Übung. Wer sein Können mal so richtig auf die Probe stellen will, nimmt am Red Bull Air Race teil oder versucht, mit seinem Kunstflugzeug auf dem Dach eines fahrenden Busses zu landen. Bei Erfolg winken zwar keine Bonusflieger, dafür gibt es eine neue Trophäe für die Vitrine.

Detaillierte 3D-Cockpits

Wer einfach nur in Ruhe die Gegend erkunden will, startet wie früher einen Freiflug. Dabei legen Sie persönlich Witterungsverhältnisse und Maschinentyp fest. Der Hangar umfasst eine bunte Mischung aus Flugzeuge. Neben dem obligatorischen Jumbojet und der einmotorigen Cessna feiern heuer unter anderem der Airbus A-321 und die M7-260C Orion mit Kufen Premiere. Ärgerlich: Abermals gibt es keine echten Airline-Namen. Dafür entschädigen die hübschen 3D-Cockpits mit ihren gestochen scharfen Instrumenten und das realistische Fluggefühl umso mehr. Haben Sie keine Lust, Hunderte Tastaturkürzel zu pauken, betätigen Sie die Schalter einfach bequem per Maus. Schelte setzt es wie schon im **Flight Simulator 2004** für die bei hohem Verkehrsaufkommen überforderte Flugsicherung. Oftmals enden die



HILFSTRANSPORT Auf dem Amazonas liefern wir mit unserem zweimotorigen Wasserflugzeug wichtige Güter in einem abgelegenen Dorf ab.

◀ **LICHTERMEER** Las Vegas besitzt bei Nacht einen ganz besonderen Charme.

▶ **DETAILVERLIEBT** Die 3D-Cockpits begeistern durch ihre gut ablesbaren Instrumente.

Anfluganweisungen des Towers im Gebirge sogar am Felsen.

Gefährlich wird der Blick aus dem Fenster. Denn der **Flight Simulator X** setzt in puncto Grafik neue Maßstäbe und lenkt den Piloten entsprechend ab. Aus großer Höhe wirken Boden und Wasser nahezu fotorealistisch. Nur beim Landen verkommt der Untergrund abseits der hochdetaillierten Szenarien wie New York zu einer braun-grauen Masse, der es an scharfen Texturen mangelt. Da Sie sich aber meistens ein paar Hundert Meter weiter oben aufhalten, ist dieser Kritikpunkt zu verschmerzen. Dank fahrender Autos, Yachten und umherlaufender Tiere wirken die Landschaften viel lebendiger als im Vorgänger. Außerdem gibt es deutlich mehr markante Bauwerke zu bestaunen, etwa die Pyramiden von Gizeh oder die Salzburger Festung. Zum Vergleich: Früher bestand Mozarts Heimat aus einer kahlen Fläche. Um den **Flight Simulator X** in seiner vollen Pracht zu genießen, ist ein High-End-PC vonnöten. Und selbst dann zwingt die Fliegerei vor allem über Metropolen in die Framerate-Knie. (bb)

Das ist neu im Flight Simulator X

Gegenüber der 2004er-Version hat der Flight Simulator X nicht nur in puncto Grafik ordentlich zugelegt, sondern bietet erstmals auch Missionen. Die vier wichtigsten Neuerungen stellen wir Ihnen hier vor.

Flugabenteuer

Endlich gibt es richtige Missionen, bei denen Sie unter anderem Geschäftsleute pünktlich zu einem Meeting chauffieren oder einen Hindernisparcours vor Ablauf der Zeit durchfliegen sollen.





Lebendige Welt

Wirkte die Landschaft früher noch wie ausgestorben, fahren im **Flight Simulator X** Autos über die Straßen, Schiffe schwimmen auf dem Wasser und Tiere bevölkern Boden und Himmel.

Ab ins All

Im **Flight Simulator X** stoßen Sie nicht etwa irgendwann gegen eine unsichtbare Barriere. Stattdessen ist es möglich, bis in den Weltraum zu jetten. Leider fehlt dazu noch der passende Flieger.





Rollenverteilung

Mehr Teamwork verspricht der Multiplayer. Auf Wunsch fungiert ein Freund als Copilot und bedient die Instrumente. In der Professional Edition nehmen Sie sogar als Fluglotse im Tower Platz.

FLIGHT SIMULATOR X
CA. € 60,-
13. OKTOBER 2006
USK: OHNE

BENJAMIN BEZOLD



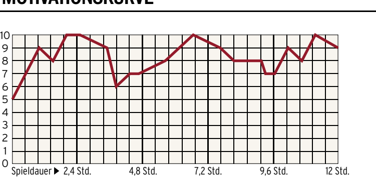
„Egal ob Jung oder Alt: Der neue Flight Simulator macht jede Generation glücklich."

Endlich öffnet Microsoft die Cockpit-Tür auch für Neueinsteiger und Spaßpiloten. Die Missionen sind bis auf wenige Ausnahmen sehr gut gelungen und mit Überraschungen gespickt. Wenn etwa bei einem Routineflug über dem Meer plötzlich der Motor ausfällt und Sie auf einem Flugzeugträger notlanden müssen, schießt der Adrenalinspiegel schneller als ein Schleudersitz in die Höhe. Dank der exzellenten Flugschule lernen Sie das Fliegen von der Pike auf, und wie man die komplexen Instrumente bedient. All das wird nämlich im Handbuch verschwiegen. Schließlich handelt es sich um ein Faltblatt, auf dem obendrein ein fataler Fehler prangt: „Je stärker die Nase gesenkt wird, desto schneller verlieren Sie an Geschwindigkeit." Und im Sturzflug bleibt das Flugzeug stehen? Zum Premium-Preis darf so etwas nicht passieren.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Microsoft Game Studios
Titel vom selben Entwickler:
Flight Simulator 2004 | Zoo Tycoon 2
Publisher: Microsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fliegen Sie gemeinsam um die Welt
Zahl der Spieler: 2 bis 99
Fazit: Unterhaltsamer Flugspaß im Netz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Lebendige Landschaft, tolle 3D-Wolken
Sound: Realistische Triebwerksgeräusche
Steuerung: Mit einem guten Joystick perfekt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.400 MHz, 2.000 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Anspruchsvolle Flugabenteuer
- + Riesige, lebendige Spielwelt
- + Realistische 3D-Cockpits
- − Extremer Hardware-Hunger
- − Schwächen bei der Flugsicherung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **86**



ROTE KARTE Wegen des rüden Fouls an Makaay kassiert Sahin berechtigt die Rote Karte. Die Grafik im 3D-Modus schwächelt, ist für einen Manager aber ausreichend.

CO-TRAINER Die KI der Co-Trainer ist nicht immer ganz nachvollziehbar. Bastian Schweinsteiger soll als linker Verteidiger agieren. Ob das gut geht?

PC Games SILBER AWARD 86 12/2006

Fußball Manager 07

„Entscheidend is' auf'm Platz!" – EA Sports bleibt hinter seinen Möglichkeiten zurück, liefert aber trotzdem ein gutes Spiel ab. Die Bugs hingegen stören.

Die Bundesligasaison ist schon gut zwei Monate alt, nun wartet der **Fußball Manager** auf Sie. Noch immer investieren Sie viel Zeit in die einzelnen Einstellungen – und davon gibt es reichlich. Informationen, Tabellen und Zahlen erschlagen Einsteiger förmlich. Doch genau das ist der Reiz für viele alteingesessene Fans der Serie. Eine Informationswelle nach der anderen rollt auf den Spieler zu und versorgt ihn mit allem, was er wissen muss und wissen will. Dabei hat die Vielfalt im Gegensatz zum Vorgänger deutlich an Fahrt aufgenommen. In der 07er-Ausgabe trainieren Sie nämlich auch die A-, B-, C- und D-Jugend Ihres Vereins, schicken die Jungs in Trainingscamps oder beordern gute Männer in den ersten Kader. Außerdem kümmern Sie sich wieder um Ihr Privatleben, kaufen Autos, mieten Wohnungen, spielen Golf oder machen Ihrer Frau ein Geschenk. Eine der gravierenden Neuerungen ist die Spielerkarriere. Neben der normalen Managersimulation lenken Sie die Geschicke eines einzelnen Spielers. Im Klartext: Sie übernehmen die Steuerung Ihres Auserwählten per Gamepad oder Tastatur. Das stellt sich allerdings als schwammig heraus, denn die Steuerung kann mit dem hauseigenen **FIFA 07** nicht ansatzweise mithalten und wirkt oft verzögert, was einen reibungslosen und perfekt abgestimmten Spielfluss unmöglich macht.

Hohe Fehlerquote

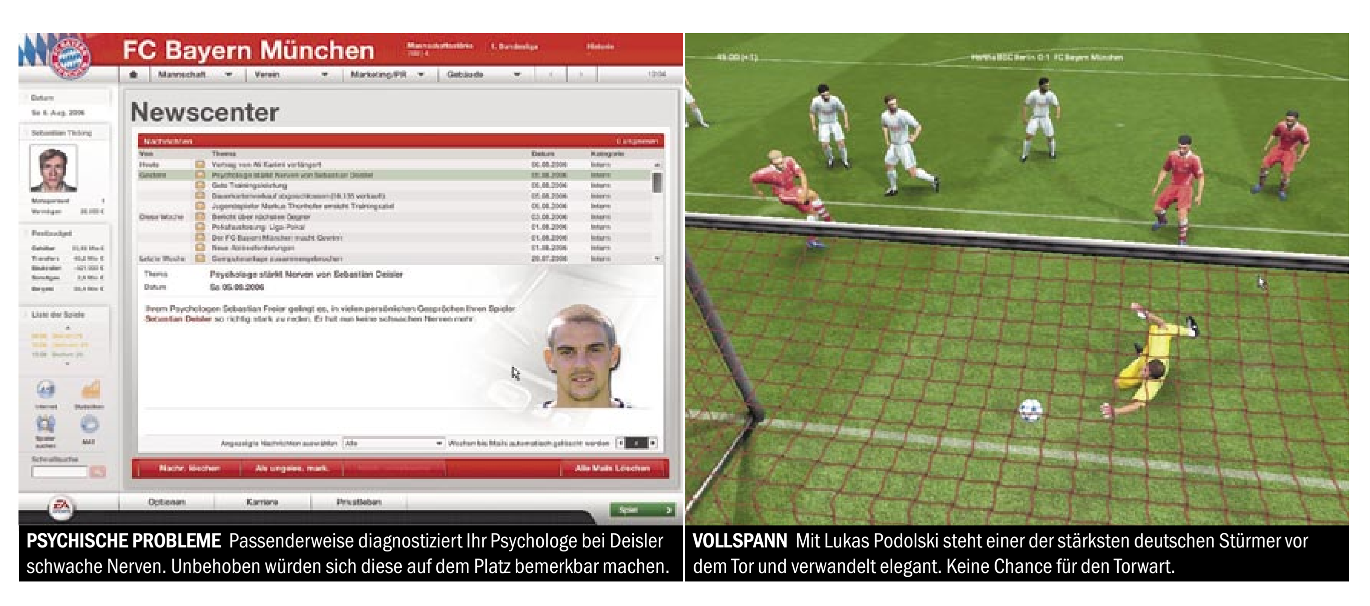
Neben dem Textmodus steht Ihnen für die Spieldarstellung auch wieder der 3D-Modus zur Verfügung, der sich im Vergleich zum Vorgänger grafisch nicht verbessert hat. Profis greifen eh zum Textmodus, denn die Grafikvariante weist einige eklatante Fehler auf: Da rennt der Torwart bis zur Mittellinie, um den Ball abzufangen, der Schiedsrichter pfeift Abseits, wo kein Abseits ist, und verteilt Gelbe Karten, wenn das vermeintliche Foul ein sanfter Schubser ist. Solche Ungereimtheiten bleiben Ihnen im Textmodus zumeist erspart, aber Fehler sind trotzdem vorhanden. In unserem Test kam es in fast jeder Partie dazu, dass der Schiedsrichter mehrmals im Spiel vom Ball getroffen wurde und so ein Tor oder eine Chance verhinderte. Das frustriert ungemein, schließlich kommt so etwas in einem wirklichen Fußballspiel selten vor. Ansonsten präsentiert sich der Textmodus wieder äußerst spannend, denn die Abschnitte sind aufregend geschrieben und durch Gedankenpunkte abgetrennt, was die Spannung auf die Spitze treibt. Auch sind die Auswirkungen Ihrer Anweisungen im Textmodus sofort ersichtlich. Befehlen Sie den vollen Angriff, blinken fast ausschließlich noch Angriffe Ihrer Mannschaft auf. Die Gefahr eines Konters seitens des Gegners steigt so aber rapide an. Ihr Co-Trainer weist Sie jedoch frühzeitig darauf hin, sodass Sie die Möglichkeit bekommen, einzugreifen.

Gewaltiger Umfang

Der Managerpart ist wie immer gelungen und erfüllt jedes Fanherz mit Freude. Der Umfang ist schier unerschöpflich. Sie legen Gehälter fest, schließen Transfers ab, sprechen mit Ihren Spielern, kümmern sich um die Fans, bauen das Stadion aus und betreiben Jugendarbeit. Sie holen Sponsoren an Land und schließen jetzt auch Kooperationsverträge mit anderen Vereinen ab. So sammeln die jungen Spieler kleinerer Vereine Spielpraxis und die großen Vereine sichern sich frühzeitig Talente. Hinzu kommt, dass sämtliche Menüs auf Vordermann gebracht wurden – die Übersicht ist maximiert. Außerdem fließen die Vereinsfarben mit in das Gesamtbild ein. Spielen Sie den FC Bayern, sind die Menüs in Rot und Weiß gehalten. Spielen Sie hingegen den VfL Bochum, locken blau-weiße Tabellen und Anzeigen. Verzichten Sie lieber auf viele Informationen während eines laufenden Spiels, verfolgen Sie es im neuen Videotext-Modus. Durch die Lizenzen nationaler und internationaler Spitzenligen kommt eine großartige Atmosphäre für Fußballfans auf und Transfers vereinfachen sich allein schon durch die Namen der Spieler. Dabei fällt allerdings wieder ein bekannter Fehler auf: Im privaten Gespräch sagt Spieler X Ihnen, dass er mit der momentanen Situation im Kader unzufrieden ist und wechseln will. Bei den Verhandlungen hingegen möchte er seinem Verein die Stange halten. Verkaufen Sie ihn, wirkt sich das negativ auf die Mannschaft aus. Behalten Sie ihn, ist der Spieler unzufrieden, was sich ebenfalls auf die Kollegen auswirken kann.

Das geht besser

Auch im Mehrspielermodus treiben Sie wieder Ihr Spiel. Um die Partien ein wenig anzuheizen, setzen Sie ein Zeitlimit. In diesem Rahmen müssen alle Aktionen getätigt sein, dann geht's aufs Spielfeld. Dort aber hat die Konkurrenz die Nase vorn, denn wirklich spannender als die Spiele gegen die KI sind Mehrspielerpartien bei EA Sports' **Fußball Manager** nicht. Das kann **Heimspiel 2006** besser. (st)



PSYCHISCHE PROBLEME Passenderweise diagnostiziert Ihr Psychologe bei Deisler schwache Nerven. Unbehoben würden sich diese auf dem Platz bemerkbar machen.

VOLLSPANN Mit Lukas Podolski steht einer der stärksten deutschen Stürmer vor dem Tor und verwandelt elegant. Keine Chance für den Torwart.

Die wichtigsten neuen Features auf einen Blick

Zur besseren Übersicht stellen wir Ihnen hier die vier gravierendsten Änderungen vor.

Spielerkarriere
Sie steuern einen einzelnen Spieler auf dem Platz. Auf den ersten Blick spaßig, auf den zweiten allerdings unausgereift. Das geht besser!

Jugendarbeit
Endlich beeinflussen Sie auch den Lauf Ihrer Jüngsten. So entwickeln Sie Ihre eigenen Topspieler, schicken sie in Trainingslager und berufen sie in die erste Mannschaft.

Menüdesign
Da hat EA Sports große Taten vollbracht. Die Menüs sind aufgeräumter denn je und in den Vereinsfarben Ihres Arbeitgebers gehalten. Top!

Kooperationsverträge
Schließen Sie sich mit einem anderen Verein zusammen, profitieren Sie von den Jugendspielern und fördern sie im eigenen Kader.

FUSSBALL MANAGER 07
CA. € 50,-
02. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



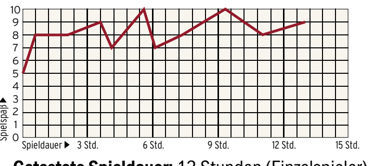
„Chance vertan! Trotz einiger Neuerungen bleibe ich lieber beim Vorgänger!"

Schön, dass EA Sports mir nun erlaubt, einen einzelnen Spieler auf dem Platz zu steuern. Nur was nutzt mir dieses Feature, wenn es unausgereift daherkommt? Da verzichte ich lieber und genieße das Spiel im wirklich spannend geschriebenen Textmodus. Die Verbesserungen seitens EA Sports sind insgesamt wirklich schöne Ideen, die es weiter zu verbessern und auszubauen gilt. Wie der legendäre Dortmunder Borusse Adi Preißler (1921 - 2003) aber mit seinem berühmt-berüchtigten Zitat schon sagte, zählt das, was auf dem Platz passiert – und nicht das, was passieren könnte. Wenn im nächsten Jahr alle Fehler ausgemerzt sind, ich meinen Spieler vernünftig steuern kann und die Co-Trainer schlauer agieren, gibt's auch wieder eine bessere Wertung. Genug der Meckereien: Der **Fußball Manager 07** ist trotzdem ein sehr gutes Spiel!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports / Bright Future
Titel vom selben Entwickler:
FIFA 07 | NBA Live 07 | Fußball Manager 06
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene / Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 13 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Managermodus an einem PC
Zahl der Spieler: 2 bis 4
Fazit: Auf Dauer träge. Zu viele Einstellungen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Farbliche Menüs, mieser 3D-Modus
Sound: Schlechte Kommentare, gute Musik
Steuerung: Eingängig und leicht zu erlernen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse4

PRO UND CONTRA

- + Endlich Jugendarbeit
- + Aufgeräumte Menüs in Vereinsfarben
- + Tolle Atmosphäre dank Lizenzen
- − Fiese Bugs stören den Spielspaß
- − 3D-Ansicht mehr als dürftig

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 86



PARADE Mit den Fingerspitzen klärt Englands Torhüter Paul Robinson den Schuss von Italiens Stürmer Luca Toni zur Ecke.

Pro Evolution Soccer 6

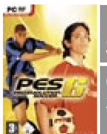
Ohne Bundesliga, dafür mit ein paar interessanten Detailverbesserungen nimmt PES 6 die Tabellenspitze in Angriff.

Nachdem EA Sports mit **FIFA 07** im vergangenen Monat im Kampf um die PC-Spielspaß-Meisterschaft an der japanischen Konkurrenz **Pro Evolution Soccer 5** scheiterte, bläst jetzt die Konkurrenz aus den eigenen Reihen zum Angriff. Statt das erfolgreiche Grundgerüst umzukrempeln, spendierte Entwicklerkoryphäe Shingo Takatsuka **Pro Evolution Soccer 6** ein paar sinnvolle Detailverbesserungen. Die stechen einem Gelegenheitskicker zwar in etwa so stark ins Auge wie einem Eishockey-Fan der neue Haarschnitt von Chelsea-Mittelfeldregisseur Michael Ballack – echte **PES**-Cracks und Liebhaber von schnellem Kombinationsfußball jubeln aber über die Neuerungen. Denn das ohnehin ultrarealistische Spielgefühl gestaltet sich heuer noch einen Tick flüssiger, was insbesondere an den sich intelligent frei laufenden Kollegen und den Schiris liegt. Wurden früher selbst kleinere Rangeleien häufig abgepfiffen, greifen die Unparteiischen diesmal weitaus seltener zur Pfeife. Bei harmloseren Fouls gibt Ihnen **PES 6** obendrein die Möglichkeit, den Freistoß fix auszuführen, bevor sich die gegnerische Mannschaft wieder formieren kann. Herrliche Torgelegenheiten sind die logische Konsequenz. Herzstück der Simulation bleibt die bekannte Meisterliga, in der Sie gegen europäische Spitzenklubs antreten. Neu ist für Solospieler die Internationale Relegation, bei der Sie sich für ein WM-Turnier qualifizieren. In einem Punkt behält **FIFA 07** allerdings die Oberhand: im Umfang. Während die Konkurrenz dank FIFA-Lizenz mit einem gewaltigen Mannschafts-Kader aufwartet, beschränkt sich **PES 6** abermals nur auf eine gewohnt überschaubare Auswahl an Vereins- und Nationalteams. Obendrein macht sich heuer dezente Ernüchterung im deutschen Fanlager breit: Die Bundesliga fehlt! Lediglich der FC Bayern München ist im internationalen Geschäft tätig. Und das – aus lizenzrechtlichen Gründen – ohne Oliver Kahn. Originaldaten gibt es dafür unter anderem in der spanischen, französischen und italienischen Liga. Angesichts der hervorragenden Spielbarkeit des Titels, ist der magere Umfang aber zu verschmerzen. (bb)

◀ **FINGERSPITZENGEFÜHL** Die Schiedsrichter geben häufig Vorteil und bringen somit den Spielfluss nicht ins Stocken.

TORSCHUSSPANIK ▶ Kleiner Trost für alle Bayern-Fans: Wenigstens in **PES 6** schießt Stürmer Roy Makaay ab und an mal ins Tor.





PRO EVOLUTION SOCCER 6
CA. € 35,-
31. OKTOBER 2006
USK: OHNE

BENJAMIN BEZOLD



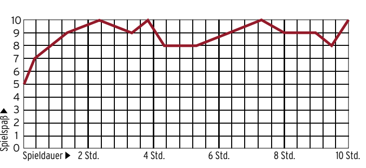
„Trotz magerer Lizenz: PES 6 ist das Nonplusultra für jeden angehenden Fußball-Gott."

Keine Bundesliga mehr in **Pro Evolution Soccer 6**? Meine anfängliche Euphorie erlebte einen herben Dämpfer, als ich statt meines geliebten „Glubbs" lediglich den Erzrivalen aus München bei der Mannschaftswahl vorfand. Aber die Trauer war nur von kurzer Dauer, denn auf dem Platz stiehlt **PES 6** ähnlich wie der FC Barcelona in der Champions League der Konkurrenz die Schau. Wenn der geschmeidig animierte Samuel Eto'o das Leder sehenswert mit dem Außenrist über den Torhüter schnippelt oder ein schnell ausgeführter Freistoß die gegnerische Abwehr überrumpelt, schwappt der Zuschauerjubel im Nu von der Tribüne auf den Spieler vor dem Monitor über. Wahnsinn, wie es **PES 6** mit wenigen Neuerungen geschafft hat, dem nach wie vor hervorragenden Vorgänger die Meisterschale abzuluchsen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Konami Japan
Titel vom selben Entwickler: PES 5 | PES 4 | Silent Hill 4
Publisher: Konami Europe
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Turniere, Ligen, Freundschaftsspiele
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Mit Freunden ist **PES 6** noch spannender

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Flüssige Animationen, platte Zuschauer
Sound: Herrliche Stadionatmosphäre
Steuerung: Perfekte Gamepad-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Sehr realistisches Fußball-Erlebnis
- + Glaubwürdige Ballphysik
- + Schiesrichter mit viel Fingerspitzengefühl
- + Geschmeidige Spieleranimationen
- − Wenig Originaldaten, keine Bundesliga

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)




KREUZVERHÖR Agent Sam Fisher nimmt in **Splinter Cell 3** Gegner in den Schwitzkasten, um an Informationen zu gelangen.


BOMBIG Beeindruckende Weltkriegsschlachten erwarten Sie im Strategiespiel **Codename: Panzers - Phase One**.

Gold Games 9

Ubisoft hat allen Schnäppchenjägern ein heißes Spielepaket geschnürt, bei dem sogar Sam Fisher mit von der Partie ist.

Der Preis ist heiß!

PC Games hat für Sie verglichen und ausgerechet, wie viel Geld man auf den Tisch legen müsste, würde man alle Titel von Gold Games 9 einzeln kaufen. Wahnsinn, wie sehr die Spielesammlung den Geldbeutel schont:

Titel	Wertung	Preis
Splinter Cell 3	85%	€ 15,-
Prince of Persia 2	81%	€ 10,-
Panzers: Phase One	75%	€ 10,-
Die Siedler 5	78%	€ 15,-
Silent Hunter 3	76%	€ 15,-
CSI: Dark Motives	60%	€ 10,-
Beyond Divinity	67%	€ 15,-
Conflict: Vietnam	69%	€ 10,-
The Bard's Tale	78%	€ 10,-
Ski Alpin 2005	80%	€ 15,-

Gesamtpreis: 125,-
Gold Games 9 kostet: 30,-
Ersparnis: 95,-

Sparfüchse aufgepasst: Für 30 Euro erwerben Sie mit **Gold Games 9** nicht einen oder zwei, sondern gleich zehn relativ aktuelle Titel. Zugpferd der Spielesammlung ist NSA-Agent Sam Fisher, der in **Splinter Cell 3: Chaos Theory** den dritten Weltkrieg verhindern soll. In gewohnter Manier schleichen Sie durch abwechslungsreiche Levels und übertölpeln Bösewichte mit modernstem Equipment. Auch wenn Innovationen ausbleiben, bietet Fishers drittes Abenteuer spannende Unterhaltung. Edelgrafik und ein witziger Koop-Modus runden den mit Abstand besten Titel der Box ab. Nicht mehr ganz taufrisch, aber nach wie vor ein sehr guter und zugleich anspruchsvoller Titel für Action-Spieler ist **Prince of Persia: Warrior Within**. In seinem zweiten Abenteuer kämpfen und hüpfen Sie in Person des gelenkigen Prinzen mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste. Ein komplett anderes Szenario erwartet Sie in **Conflict: Vietnam**. Wie der Titel bereits erahnen lässt, dreht sich alles um den Vietnamkrieg. Die Atmosphäre des Taktik-Shooters ist gelungen, die komplizierte Steuerung bringt selbst Fingerakrobaten ins Schwitzen.

Strategen beschert **Gold Games 9** gleich zwei Genre-Vertreter: **Die Siedler: Das Erbe der Könige** – ein gelungener Mix aus Aufbau- und Echtzeit-Strategie – sowie **Codename: Panzers - Phase One**. An Letzterem nagt zwar kräftig der Zahn der Zeit, dennoch gefallen die filmreif inszenierten und taktisch fordernden Panzerschlachten noch immer. Ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist **Silent Hunter 3**. Als Kapitän eines deutschen U-Boots legen Sie sich auf die Lauer und versenken alliierte Schiffe. Eine sehr solide Simulation, die mit einem motivierenden Crew-Management punktet.

Einen Angriff auf die Lachmuskeln startet **The Bard's Tale**, das übrigens nichts mit dem Rollenspielklassiker aus den Achtzigerjahren zu tun hat. Die grandios gesprochenen, überaus witzigen Dialoge machen die eintönige Monsterklopperei mit dem zynischen Musiker wieder wett. Ebenfalls für diverse Lacher sorgt das Rollenspiel **Beyond Divinity**. In spielerischer Hinsicht bietet der hässliche **Titan Quest**-Klon allerdings ebenso nur Durchschnittskost wie das langatmige Adventure **CSI: Dark Motives**.

Auch Sport-Fans kommen in **Gold Games 9** nicht zu kurz. Denn mit **Ski Alpin 2005** hat es sogar die Referenz unter den Ski-Simulationen in die prall gefüllte Box geschafft. (bb)



GOLD GAMES 9

CA. € 30,-
12. OKTOBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD



„Gelungene Spielesammlung, bei der nicht nur Schotten bedenkenlos zugreifen."

Mit **Gold Games 9** hat Ubisoft das „Rundum-sorglos"-Paket für preisbewusste Gelegenheitsspieler geschnürt. Auch wenn – abgesehen von **Splinter Cell 3** – echte Kracher ausbleiben, lohnt der Griff zum weißen Pappkarton. Denn **Gold Games 9** bietet fast ausnahmslos ordentliche Titel, die zwar nicht alle mit den aktuellen Referenzen konkurrieren können, aber auf hohem Niveau unterhalten. Insbesondere im Strategiesektor ist **Gold Games 9** mit den spielenswerten Vertretern **Die Siedler: Das Erbe der Könige** und **Codename: Panzers - Phase One** gut aufgestellt. Und das Beste: Im Gegensatz zu **Gold Games 8** haben sich diesmal keine richtigen Gurken in die Sammlung eingeschlichen. Freilich landet ein **CSI: Dark Motives** oder **Beyond Divinity** nicht freiwillig im Einkaufskorb, aber bei gerade mal drei Euro pro Titel kann man wirklich nicht meckern. Aber dass die Handbücher lediglich im elektronischen PDF-Format vorliegen und Ubisoft keinen reinrassigen Ego-Shooter beigelegt hat, ist schade. Denn die taktische Vorgehensweise in **Splinter Cell 3** und **Conflict: Vietnam** liegt nicht jedem Actionfan. Unsere Gesamtwertung setzt sich übrigens nicht aus einer Durchschnittswertung der enthaltenen Titel zusammen, sondern bezieht sich auf das klar beste Spiel der Box, **Splinter Cell 3**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Diverse
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Unter anderem Koop und Deathmatch
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Vor allem **Splinter Cell 3** ist online spitze

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 1 bis 5
Grafik: Reicht von hässlich bis wunderschön
Sound: Teilweise brillante Effekte und Sprecher
Steuerung: Je nach Spiel frei konfigurierbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Gelungener Genre-Mix, fairer Preis
+ Teilw. noch recht junge Spiele mit guter Technik
+ Über 100 Spielstunden garantiert
– Kein Ego-Shooter
– Anleitungen nur auf DVD

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**



SPLITSCREEN Mit explodierenden LKWs halten Sie Ihren Gegner auf.

RUNDUMSCHLAG Bei Verfolgungen geht es nicht gerade zimperlich zu.

Alarm für Cobra 11: Nitro

Mehrere Autos wirbeln durch die Luft, ein Tanklastwagen explodiert und Sie rasen mitten durch die Unfallstelle. Hört sich ganz nach der RTL-Serie **Alarm für Cobra 11** an. Kein Wunder, denn Sie befinden sich gerade in der Serien-Umsetzung. Das neueste Spiel aus dem Hause RTL hat rein gar nichts mehr mit den früheren, von Davilex entwickelten Titeln zu tun und erfährt durch Entwickler Synetic (**World Racing 2**) einen großen Qualitätssprung. Sie spielen die beiden Hauptdarsteller Semir und Tom, ziehen Straßenrowdys aus dem Verkehr, übernehmen außer Kontrolle geratene Lastwagen, verhindern Bombenanschläge auf Banken oder geleiten einen mit Sprengstoff beladenen Bus sicher über die Autobahn. Dabei rasen Sie mit nicht lizenzierten Wagen über Landstraßen, durch die Stadt oder über die Autobahn bei Köln. Nicht nur spielerisch, auch grafisch hat sich einiges getan. Die Autos glänzen im Sonnenschein und die Streckenumgebung lädt zum Ausflug ein. Einzig und allein die Bitmap-Menschen in der Stadt trüben das Gesamtbild. Um der TV-Serie gerecht zu werden, sind Explosionen an der Tagesordnung. Zivile Fahrzeuge fliegen bei der kleinsten Berührung mit Ihrem Wagen spektakulär in die Luft, die Druckwelle der Explosion lässt andere Verkehrsteilnehmer über den Asphalt schlittern und Sie bekommen das Ereignis in einer Wiederholungssequenz zu Gesicht. Fans der Serie wissen das zu schätzen. Leider ist der Spaß schon nach knapp zwei Stunden vorbei, Sie werden aber dafür mit zwei Lizenzwagen überrascht. Danach greifen Sie auf den Mehrspielermodus zurück, in dem Sie an einem PC per Splitscreen durch die Landschaft brettern. Mit Wohnwagen am Heck überaus spaßig. Genau das richtige Spiel für Arcade-Fans! (st)

RTL | 02.11.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **72**

Cars



ROTER BLITZ Lightning McQueen fährt der Konkurrenz auf und davon.

Alle, die von Pixars neuem Animations-Geniestreich nicht genug bekommen, können sich im Rennspiel zum Film austoben. Darin übernehmen Sie die Kontrolle über Lightning McQueen und andere **Cars**-Helden und geben in und um Radiator Springs gehörig Gummi. Neben klassischen Rennveranstaltungen besticht **Cars** durch kurzweilige Minispiele, bei denen Sie beispielsweise nachts Traktoren erschrecken, ohne sich dabei erwischen zu lassen, oder Reifen vor Ablauf der Zeit einsammeln. Obwohl **Cars** optisch nicht annähernd mit der Filmvorlage mithalten kann, erwartet Sie ein witziger Arcade-Racer für zwischendurch, dessen Schwierigkeitsgrad jedoch viel zu leicht ausfällt. (bb)

THQ | 06.09.2006 | USK OHNE | CA. € 30,- **70**

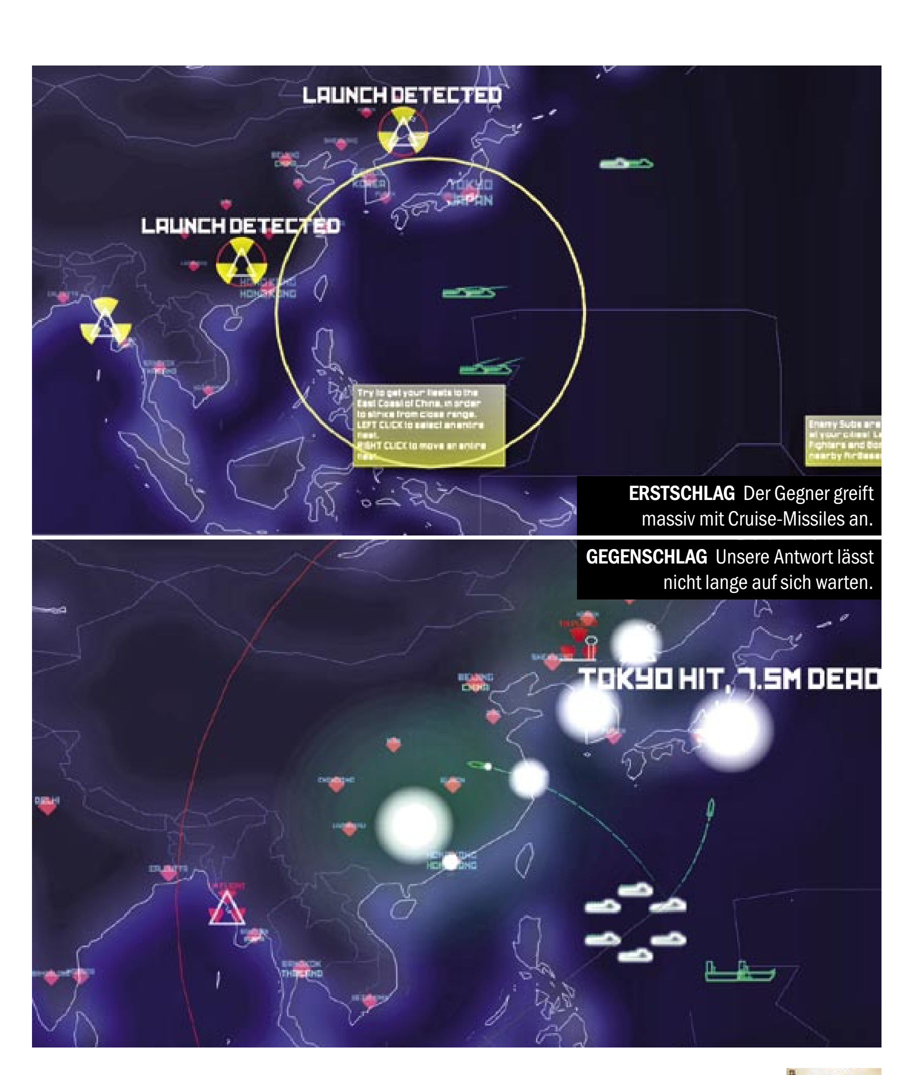
Western Modelleisenbahn



RAUCHENDE LOKS Die putzige Grafik ist das beste an dieser Simulation.

Im Gegensatz zu **Sid Meier's Railroads** (Test ab Seite 110) gibt es in Astragons **Western Modelleisenbahn 3D** weder eine Kampagne noch Wirtschaftselemente. Stattdessen beschränkt sich die Simulation lediglich auf den Bau einer eigenen Eisenbahnanlage im Wilden Westen. Mit der Maus platzieren Sie neben Schienen und Dampflokomotiven Gebäude wie einen Saloon oder ein Sheriff-Office. Figuren und Tiere hauchen dem staubigen Szenario zwar etwas Leben ein, da es aber keine richtigen Missionsziele gibt, halten sich Spielspaß und Anspruch arg in Grenzen. Zusätzlich erschwert die unkomfortable Kamerabedienung die langweiligen Gleisarbeiten enorm. (bb)

ASTRAGON | 06.10.2006 | USK OHNE | CA. € 10,- **35**



ERSTSCHLAG Der Gegner greift massiv mit Cruise-Missiles an.

GEGENSCHLAG Unsere Antwort lässt nicht lange auf sich warten.

Defcon

Science-Fiction-Fans werden bei **Defcon** sofort an den Hollywood-Klassiker **War Games** denken. Genau wie im Film spielen Sie ein gefährliches Spiel: Sie kontrollieren eine Supermacht während eines nuklearen Krieges. Was in **War Games** anfangs wie ein harmloses Videospiel aussieht und später bitterer Ernst wird, bleibt in **Defcon** reine Fiktion. Hier erhalten Sie die Kontrolle über ein ganzes thermonukleares Waffenarsenal. Darunter fallen Raketensilos, Bomber, U-Boote sowie konventionelle Streitkräfte wie Flugzeugträger und Zerstörer. Die spartanisch gestrickte Weltkarte hält sich an die Länderaufteilung der 80er-Jahre, also zur Hochzeit des Kalten Krieges. Eine Spielrunde besteht aus fünf Verteidigungsphasen, den sogenannten Defcons. Auf Defcon 5 verteilen Sie Ihre Radaranlagen strategisch klug über Ihr Land. Anschließend stellen Sie Flugbasen, Raketenabschussrampen und Seeflotten auf. Bei Defcon 4 bringen Sie Ihre Einheiten in Stellung. Auf Defcon 3 angelangt, kundschaften Sie den Feind aus und starten erste Angriffe mittels Kampfjets, Tarnbombern und Schlachtschiffen. Defcon 2 entspricht der dritten Stufe, es wird lediglich die Alarmstufe der Einheiten erhöht. Den Showdown bietet Defcon 1: Hier herrscht absoluter Ausnahmezustand und Sie greifen mit allem an, was Sie haben. Schalten Sie gegnerische Radaranlagen aus, um Feinde blind zu machen. Anschließend bomben Sie Ihren Gegner zurück in die Steinzeit. Aber aufgepasst: Der Feind schläft nicht! Er schlägt unmittelbar zurück. Sie sind den Attacken jedoch nicht wehrlos ausgeliefert. Abschussbasen und Flugzeuge haben eine 50:50-Chance, nukleare Gegenschläge abzuwehren. Flugzeugträger spüren U-Boote auf und versenken sie. Die Grafik ist, wie bereits erwähnt, sehr einfach. Raketenabschüsse und Explosionen werden spartanisch auf der Übersichtskarte dargestellt. Der Spieler weiß so allerdings immer, was Sache ist. Etwas makaber: Auch die menschlichen Verluste werden in Millionen angezeigt. Wer sich mit dem Szenario moralisch abfinden kann, erhält mit **Defcon** eine kurzweilige und unterhaltsame Weltkrieg-Simulation für kleines Geld. Sie können sogar zu sechst im Multiplayer-Modus um die Weltherrschaft streiten. Das Spiel erhalten Sie über den Online-Service Steam für rund 14 Euro, eine Kreditkarte vorausgesetzt. (oh/ds)

STEAM | 29.09.2006 | USK OHNE | CA. € 14,- **76**

Pizza Commander



SINNLOS Die Optik bleibt trotz Shader 2.0 und Lensflare-Effekten blass.

Wenn Sie auf gute Spielideen pfeifen, hätten wir da was für Sie: den **Pizza Commander**, ein 3D-Geschicklichkeitsspiel aus dem Hause Novitas. In Gestalt der Mücke Eddie schwirren Sie durch 15 kurze Levels, um in vorgegebener Zeit die Zutaten für köstliche Pizzen zu sammeln. Das klingt so albern, wie es ist. Auf der Jagd nach Käse, Salami, und Tomaten sackt man auch Bonus-Items ein, Wurfbälle etwa, mit denen man umherschwirrende Pizza-Schachteln abschießt. Die Musik dudelt ohne jedes Erbarmen in der Endlosschleife, die Spielfigur widmet jedem eingesammelten Gegenstand einen kleinen Kommentar, den man nicht schlechter hätte sprechen können. Macht genau drei Minuten lang Spaß. (fs)

NOVITAS | 06.10.2006 | USK OHNE | CA. € 10,- **39**

Fallen Lords



NEGATIVBEISPIEL Ein Lehrstück, wie man Models NICHT gestalten sollte.

Fallen Lords erzählt eine Geschichte. Welche, das verliert man infolge kilometerlanger Textmengen bald aus dem Blick. Irgendwas mit Engel, Dämonen und toten Seelen, die sich nicht ausstehen können. Als einer von denen bestreiten Sie zehn Missionen, die sich kaum auseinander halten lassen, weil sie meistens gleich ablaufen: Durch menschenleere 3D-Landschaften joggen und alles niederprügeln, was nicht aussieht wie die eigene Figur. Das funktioniert, indem man wild auf die Maustasten hämmert. Irgendwas stirbt immer. Meist ist man jedoch damit beschäftigt, nicht einzunicken. Wach hält einen nur die Faszination darüber, dass ein Spiel so wenig Spaß machen kann wie dieses. (tw)

NOVARAMA | 28.09.2006 | USK 12 | CA. € 15,- **30**

Alien Shooter 2



DURCHBRUCH Ein extra fetter Brocken überrascht uns.

BLUTWALZE Mit dem Jeep brettern Sie einfach über die Monster.

In **Alien Shooter 2** machen Sie nichts anderes, als Zehntausende (die werden gezählt) fiese, schleimige Aliens mit möglichst dicken Wummen zu zerschnetzeln. Das Ganze erleben Sie nicht wie bei einem Ego-Shooter, sondern aus der Vogelperspektive. Per Tastatur lenken Sie den Protagonisten, mittels Maus positionieren Sie das Fadenkreuz. Für den Suchtfaktor sammeln Sie jede Menge Gegenstände ein, die Sie in diversen Verstecken finden oder die erschlagene Biester fallen lassen. In einem Laden verkaufen Sie den Krempel, legen sich gegen Bares bessere Ausrüstung zu und steigern die Heldenfähigkeiten durch Implantate oder gewonnene Erfahrungspunkte. Zwar ist spielerisch eine deutliche Steigerung gegenüber dem ersten Teil erkennbar, für eine **Diablo**-Konkurrenz reicht es allerdings nicht aus. Die 15 Missionen umfassende Kampagne haben Sie nach spätestens sieben Stunden durch. Es fehlt an Nebenquests sowie abwechslungsreicheren Aufträgen. Die Geschichte ist sehr schlicht gestaltet: Aliens bedrohen die Menschheit. Bestimmt gibt es auch geheime Waffen-Gen-Experimente und mindestens einen Verrückten. So was in der Art. Immerhin steuern Sie zwischendurch mal einen Panzer, Jeep oder stationäre Geschütze. Konkurrent **Shadowgrounds** schneidet schlechter ab. Nicht begeistern konnte uns der dröge Mehrspielermodus. Trotz der noch ansehnlichen Effekte und dem günstigen Preis hätten wir gerne für den nächsten Teil eine aktuellere Grafik. Insgesamt ein herrliches Geballer! (as)

CDV | 13.09.2006 | USK 16 | CA. € 26,- **76**


SILVERFALL
Wird
Natur oder
Technik?
Siegen
Die Entscheidung fällst du
ab November 2006
PC-DVD
MONTE CRISTO

Combat Wings: BoB



LUFTPATROUILLE Über London fangen wir deutsche Flieger ab.

Wie der Spieletitel erahnen lässt, steht bei **Combat Wings: Battle of Britain** die berühmte Luftschlacht um England im Mittelpunkt. Während Bodengrafik und Explosionen gut gelungen sind, enttäuscht die arcadelastige Flugsimulation bei der Bedienung. Statt per Joystick dürfen Sie nur mit der schwammigen Maussteuerung abheben, obwohl neben der Verfolgerperspektive auch eine schöne Cockpitansicht zur Verfügung steht. Schade, denn ein richtiges Fluggefühl will mit dem Nager nicht so recht aufkommen. Die langweiligen Missionen sind selbst für Einsteiger zu leicht, die peinlichen und sich ständig wiederholenden Machosprüche der Piloten lassen den Funkverkehr zur Tortur werden. (bb)

CITY INTERACTIVE | 13.10.2006 | USK 16 | CA. € 20,- **60**

Gunship Apocalypse



HASTA LA VISTA Der Miniroboter ist nur noch ein Klumpen Mars-Schrott.

In **Gunship Apocalypse** sind Sie dazu auserkoren, mit Ihrem kleinen Raumschiff eine Katastrophe auf dem Mars aufzuklären. Anfangs nur mit einer spärlichen Bewaffnung ausgerüstet, kämpfen Sie sich in der Ego-Perspektive durch die verschiedenen Höhlen- und Stollensysteme. Hierbei kommen einem schnell die legendären **Descent**-Spiele in den Sinn, nur mit besserer Grafik. Allerdings reicht **Gunship Apocalypse** nicht ganz an die Klassiker heran. In den etwas eintönigen Levels blasen Sie fast immer den gleichen KI-Gegnern das Licht aus und sammeln Munition oder Credits ein. Letztere können Sie dann in der Basis für Waffen- oder Raumschiff-Upgrades ausgeben, um Ihr Schiff leistungsfähiger zu machen. (ds/oh)

NOVITAS | 06.10.2006 | USK 12 | CA. € 20,- **63**

Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht



GETARNT Die kleinen grünen Panzer unterscheiden sich kaum von der Landschaft.

RÜCKZUG Die deutschen Missionen bestehen oft aus Verteidigungsschlachten.

Blässt Nival Interactive wirklich zum letzten Gefecht oder lässt sich das Schlachtenglück noch einmal wenden? Wir erinnern uns: Mit **Blitzkrieg 2** hatte sich der russische Entwickler unter den Fans des ersten Teils nicht viele Freunde gemacht. Zu actionreich und wenig taktisch sei der Nachfolger. Mit dem ersten offiziellen Add-on wird nun eine spürbare Kurskorrektur vorgenommen. Der Schwierigkeitsgrad ist von Beginn an höher, was vorsichtiges Vorgehen fordert. Sie greifen in zwei Kampagnen auf deutscher oder sowjetischer Seite in die Kämpfe an der bereits wankenden Osftfront ein. Das Dritte Reich hat im Jahr 1944 endgültig die Initiative verloren und so jagt ein Rückzugsgefecht das nächste, während die Rote Armee scheinbar unaufhaltbar vorwärts marschiert. Und dabei kommen massenhaft Panzer allerhöchster Güte zum Einsatz: Tiger, Panther, T34/85 und IS-2 walzen durch Ostpreußen, Polen und Pommern. Die Kampagnen sind wie aus **Blitzkrieg 2** gewohnt aufgebaut: Sie müssen erst einige kleinere Gefechte bestreiten, wodurch Sie neue Einheiten freigeschaltet bekommen. Am Schluss jedes Feldzuges steht ein großes Finale, in dem Sie Ihre ganze Armee ins Gefecht werfen. Verluste während der Kämpfe fallen auch im Add-on nicht extrem schwer ins Gewicht, da Sie aus einem – im Vergleich zum Hauptspiel – relativ bescheidenen Nachschub-Pool neue Einheiten anfordern dürfen. Grafik und Sound haben sich nicht verändert und wirken im Jahr 2006 noch retromäßiger als Anfang 2005. (oh)

CDV | 25.10.2006 | USK 16 | CA. € 20,- **70**



Budget

TAKTIK-SHOOTER

Brothers in Arms: Road to Hill 30

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Im Gegensatz zu vielen Genre-Konkurrenten setzt der Weltkriegs-Shooter **Brothers in Arms** nicht auf Ein-Mann-Armeen, sondern auf ein ausgefeiltes Gruppenbefehlssystem. Da sich die taktischen Möglichkeiten nahezu auf Sperrfeuer legen und Flankieren beschränken, hält sich der Anspruch der Team-Gefechte in Grenzen. Atemberaubend fängt **Road to Hill 30** aber die Kriegsatmosphäre ein. (bb)

PYRAMIDE | 15.11.2006 | USK AB 18 JAHREN **79**

EGO-SHOOTER

Half-Life 2

CA. € 24,- | TEST IN AUSGABE 12/04

Immer wieder wird **Half-Life 2** in Sonder- und Sammlereditionen neu verpackt. Das könnte man als Geldmacherei bezeichnen – wäre das Spiel nicht so brillant, dass man direkt das Doppelte von dem bezahlen möchte, was Electronic Arts für den jüngsten Zuwachs seiner EA-Classics-Reihe verlangt. Der legendäre Ego-Shooter ist zwar schon Ende 2004 erschienen, markiert aber immer noch die Spitze des Genres. Dank einzigartigem Design hat die tolle Grafik kaum etwas an Faszination eingebüßt, ebensowenig wie die beklemmenden Sound-Effekte. Die Engine erlaubt eine realistische Physiksimulation, die die Entwickler zu klugen Puzzles und der legendären Gravity Gun inspirierte. Das Finale der fesselnden Handlung ist etwas verwirrend, doch dafür wird sie in drei separat erhältlichen Episoden fortgesetzt. (fs)

ELECTRONIC ARTS | 05.10.2006 | USK AB 18 JAHREN **91**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Fußball Manager 06

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Der Vorgänger des aktuellen **Fußball Managers** (Test ab Seite 138) besticht durch die Optik und die aufgeräumten Menüs. Das Stärkesystem vereinfacht das Management des eigenen Vereins und der Spieler deutlich. Das Match-Analyse-Tool lohnt für eine intensive Untersuchung des Spiels. Fazit: Der **Fußball Manager 06** ist besser und günstiger als die neue Version. (st)

ELECTRONIC ARTS | 21.09.2006 | USK OHNE **88**

SPORT-SIMULATION



Tiger Woods PGA Tour 06

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Die Vorjahresversion gleicht der aktuellen 07er-Fassung beinahe wie ein Tee dem anderen. Lediglich der Rivalen-Modus sorgt für eine geringfügig spannendere Karriere. Dabei reisen Sie zurück ins 19. Jahrhundert und messen sich mit Legenden des Golfsports. Ballphysik, Steuerung und Optik sind nach wie vor allererste Sahne, sodass Sie sich das doppelt so teure **Tiger Woods PGA Tour 07** sparen können. (bb)

ELECTRONIC ARTS | 21.09.2006 | USK OHNE **87**

AMERICAN SPORTS



NHL 06

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Die unnötig komplizierte Steuerung des Vorgängers ersetzt **NHL 06** durch eine sehr viel intuitivere Bedienung, was nicht nur Anfänger freut. Der ruhigere Spielablauf ermöglicht Bilderbuch-Kombinationen auf dem Eis, ohne dass man Sie alle paar Sekunden in die Bande checkt. Wer auf die aktuellen Saison-Daten verzichten kann, erwirbt mit **NHL 06** ein hochkarätiges Schnäppchen. (bb)

ELECTRONIC ARTS | 21.09.2006 | USK OHNE **85**

RENNSPIEL



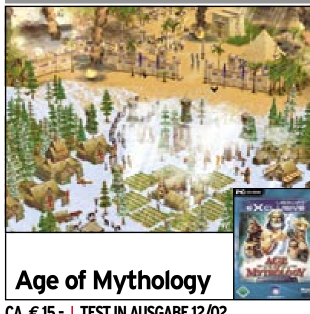
Need for Speed Most Wanted

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 01/06

In **Need for Speed Most Wanted** sind Sie nach den beiden **Underground**-Teilen wieder mal tagsüber unterwegs. Und: Die Polizei feiert ein Comeback und macht Ihnen das Leben als illegaler Rennfreak schwer. Heiße Wettfahrten, bulliges Tuning und sexy Frauen – mehr verlangt ein Raser doch gar nicht vom Dasein! **Most Wanted** ist der beste **Need for Speed**-Teil seit Langem. (st)

ELECTRONIC ARTS | 20.09.2006 | USK AB 12 JAHREN **89**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Age of Mythology

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 12/02

Obwohl das Schlachtspektakel mit Antik-Thematik schon einige Jahre auf dem Buckel hat, gehört es immer noch zu den besten Spielen seiner Art. Keine Wunder, wurde es doch von den **Age of Empires**-Machern programmiert. Vor allem der geniale Mehrspielermodus ist ein gern gesehener Gast bei Netzwerkpartien. Was dem Schnäppchen allerdings fehlt, ist das ebenfalls hervorragende Add-on **Titans**. (sw)

RONDOMEDIA | 25.10.2006 | USK AB 12 JAHREN **82**

ACTION-ROLLENSPIEL



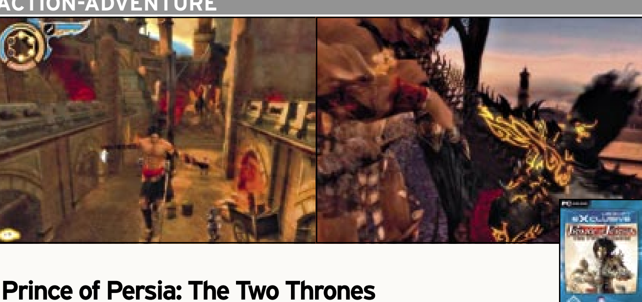
Dungeon Siege: Legends of Aranna

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/04

Das Add-on öffnet den Vorhang für einen neuen Helden, der bis zu sechs Kumpane um sich schart. Dschungel, Eishöhlen, Küstenlandschaften und Sumpfgebiete sind bis zum Anschlag mit Monstern gefüllt, Ihre Aufgabe können Sie sich ja denken. Was seinerzeit richtig gut war, ist heute bloß noch gut – **Titan Quest** und **Dungeon Siege 2** haben uns Action-Rollenspieler einfach zu sehr verwöhnt. (tw)

RONDOMEDIA | 25.10.2006 | USK AB 12 JAHREN **70**

ACTION-ADVENTURE



Prince of Persia: The Two Thrones

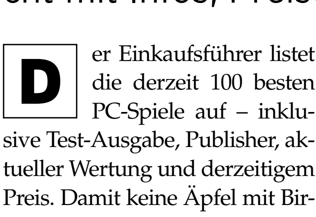
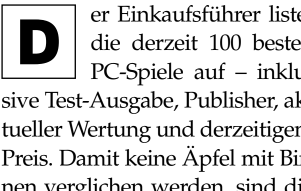
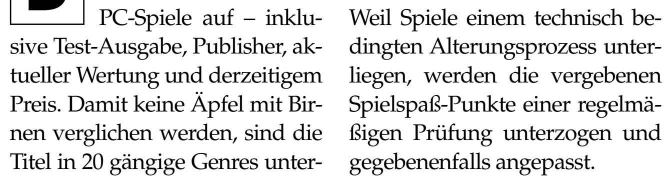
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/06

In dem Action-Spiel steuern Sie den Prinzen aus der Verfolgeransicht durch das alte, mysteriöse Persien. Sie kämpfen mit Schwertern, hechten über Abgründe, besiegen Bossgegner und bewältigen Sonderspieleinlagen wie beispielsweise Wagenrennen. Im dritten Teil der Reihe besitzt der Prinz eine gespaltene Persönlichkeit: Er wechselt zwischen seiner normalen und seiner dunklen Gestalt, die sich durch die Spezialfähigkeiten unterscheiden. Wie gehabt können Sie die Zeit zurückdrehen, verfügen nun aber über neue Angriffe, sogenannte „Speed Kills". **The Two Thrones** sieht dabei nicht nur gut aus, es spielt sich auch fantastisch. Wer noch keinen der drei Teile besitzt, bekommt derzeit für rund 30 Euro auch die Special Edition, die die komplette Trilogie enthält. (as)

RONDOMEDIA | 08.11.2006 | USK AB 16 JAHREN **85**


IN VERBINDUNG MIT
WONDERFUL COPENHAGEN
MTV MUSIC TELEVISION
EUROPE MUSIC AWARDS COPENHAGEN 2006
NUTZE DEINE STIMME
WEB: WWW.MTV.DE/EMA & WAP*: WWW.MTVEMA.COM
DU WÄHLST DIE GEWINNER.
LIVE EINSCHALTEN: 02.11.06 21.00 UHR
REPLAY BLUE JEANS
OPEL
SIERRA TEQUILA
Sony Ericsson
*MEHR ZU DEN ANFALLENDEN WAP-TRANSPORTKOSTEN ERFÄHRST DU VON DEINEM MOBILFUNKANBIETER





Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Stefan Weiß



Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- — **91**

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- — **91**



Company of Heroes
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 45,- — **90**



Paraworld
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist **Paraworld** mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 50,- — **88**

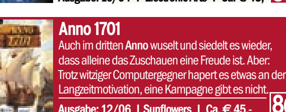


Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- — **85**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Christian Burtchen

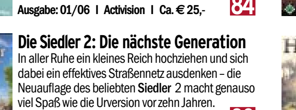
Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- — **88**



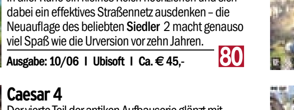
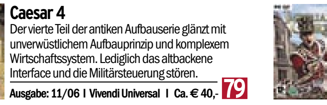
NEUZUGANG **Anno 1701**
Auch im dritten **Anno** wuselt und siedelt es wieder, dass alleine das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.
Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 45,- — **86**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 25,- — **84**



Die Siedler 2: Die nächste Generation
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage des beliebten **Siedler** 2 macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- — **80**

Caesar 4
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 40,- — **79**

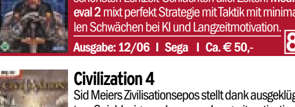
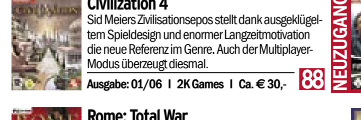
STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE



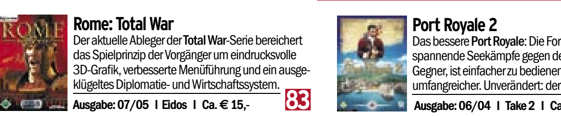
vorgestellt von Dirk Gooding



NEUZUGANG **Medieval 2**
Weniger Strategie als **Civilization 4**, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. **Medieval 2** mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.
Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 50,- — **88**

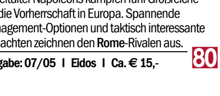



Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 30,- — **88**



Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- — **83**

Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- — **81**



Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- — **80**

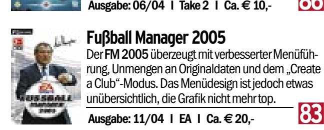
STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Burtchen

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- — **88**

NEUZUGANG **Fußball Manager 07**
Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- — **86**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- — **86**



Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- — **83**




Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 20,- — **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



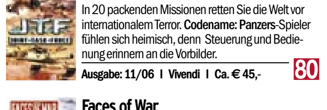
vorgestellt von Stefan Weiß



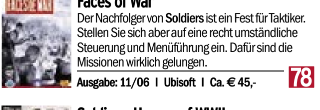
Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- — **87**



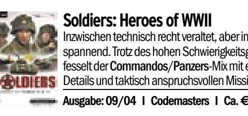
Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 15,- — **82**

Joint Task Force
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 45,- — **80**



Faces of War
Der Nachfolger von **Soldiers** ist ein Fest für Taktiker. Stellen Sie sich aber auf eine recht umständliche Steuerung und Menüführung ein. Dafür sind die Missionen wirklich gelungen.
Ausgabe: 11/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- — **78**



Soldiers: Heroes of WWII
Inzwischen technisch recht veraltet, aber immer noch spannend. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 10 — **75**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- — **91**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- — **89**

Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 40,- — **87**

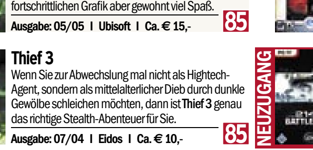
Half-Life 2: Episode 1
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- — **87**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- — **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Robert Horn

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- — **85**



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- — **85**



Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- — **84**



Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- — **84**

SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 20,- — **83**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER




vorgestellt von Oliver Haake




Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- — **91**



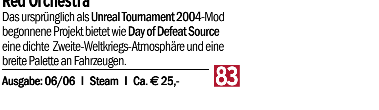
NEUZUGANG **Battlefield 2142**
Der vierte Teil der **Battlefield**-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 55,- — **87**



Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- — **86**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- — **86**

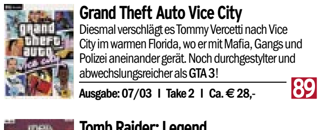
Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- — **83**

ACTION – ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß

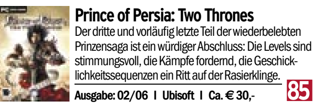
Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 25,- — **91**



Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- — **89**



Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- — **86**



Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- — **85**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- — **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Robert Horn



Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- — **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- — **82**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- — **81**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- — **80**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- — **80**

ACTION – SIMULATIONEN

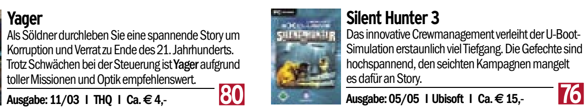



vorgestellt von Sebastian Thöing

NEUZUGANG **Flight Simulator X**
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 60,- — **86**

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- — **80**

Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- — **79**



Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- — **76**




Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- — **74**

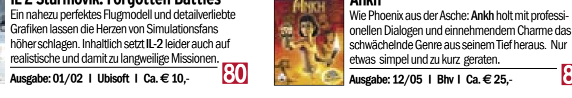
ABENTEUER – ADVENTURES




vorgestellt von Thomas Weiß



Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 35,- — **85**

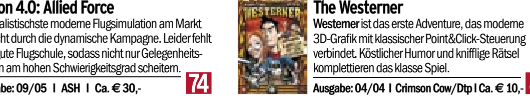


Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 25,- — **84**



NEUZUGANG **Sam & Max: Culture Shock**
Die erste von sechs günstigen Episoden bietet zwar nur zwei Stunden Spielzeit, begeistert aber durch großartige Inszenierung und pechschwarzen Humor. Leider fehlt es den Rätseln an Biss: Sie sind zu leicht.
Ausgabe: 12/06 | Telltale Games | Ca. € 7,- — **82**

Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 40,- — **82**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 10,- — **81**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE



vorgestellt von Felix Schütz



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 40,- — **89**



Gothic 3
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nur für Platz 2 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. e 45,- — **88**




Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- — **86**




Knights of the Old Republic
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 25,- — **84**




Gothic 2 Gold Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 15,- — **82**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 45,- — **85**

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 25,- — **84**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- — **83**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 15,- — **81**

Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 25,- — **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Juri Anger und Patrick Neef



World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 25,- — **91**



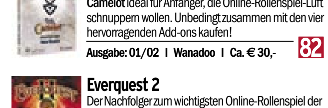
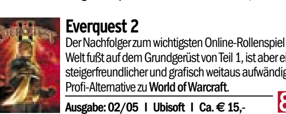
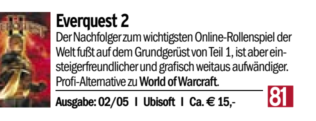
Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Einen Tick besser als der Vorgänger!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €40,- — **86**



Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- — **84**



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den vier hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- — **82**

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- — **81**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing

Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- — **87**

Tiger Woods PGA Tour 07
Seit der **06**er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- — **86**

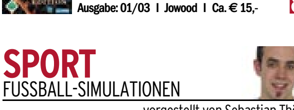
Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- — **83**

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- — **81**

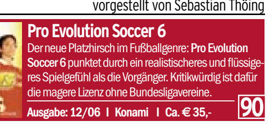



Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- — **80**

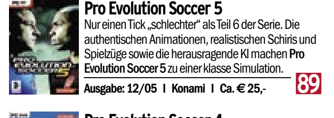
SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN

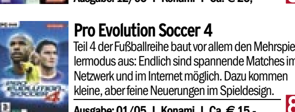
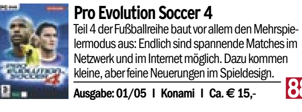
vorgestellt von Sebastian Thöing



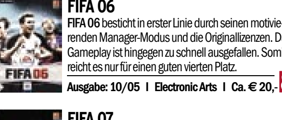
NEUZUGANG **Pro Evolution Soccer 6**
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: **Pro Evolution Soccer 6** punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 35,- — **90**

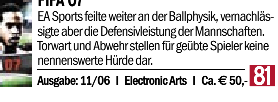
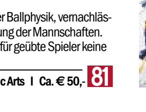
Pro Evolution Soccer 5
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schiris und Spielzüge sowie die herausragende KI machen **Pro Evolution Soccer 5** zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- — **89**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- — **88**




FIFA 06
FIFA 06 besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- — **84**

FIFA 07
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- — **81**

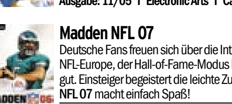
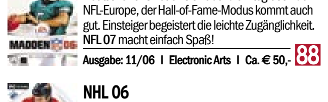
SPORT – AMERICAN SPORTS

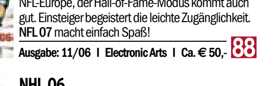
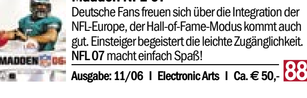
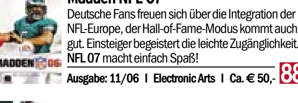
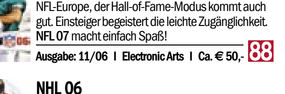
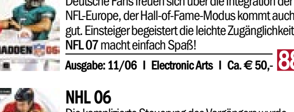
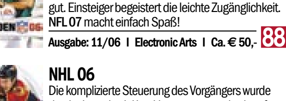
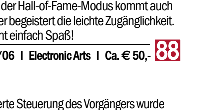
vorgestellt von Sebastian Thöing

NBA Live 07
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- — **90**

NHL 07
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- — **89**

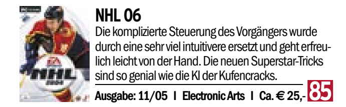
NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- — **89**

Madden NFL 07
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- — **88**





NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- — **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Sebastian Weber

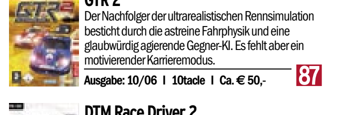
DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- — **89**



GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- — **89**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 20,- — **88**

GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 50,- — **87**




DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 10,- — **84**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

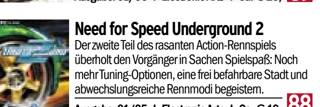
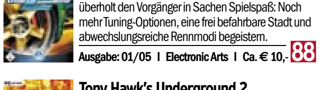



vorgestellt von Sebastian Weber



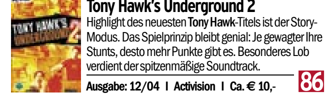


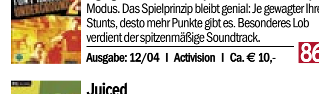
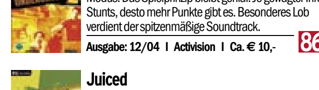
Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- — **89**

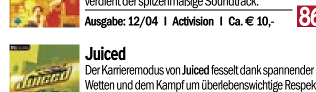
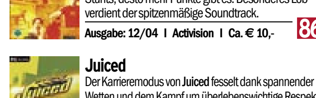
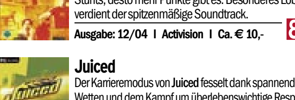
Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- — **88**

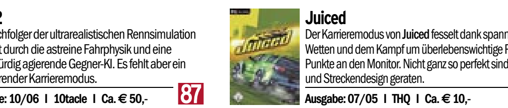




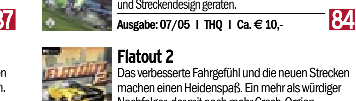



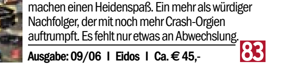
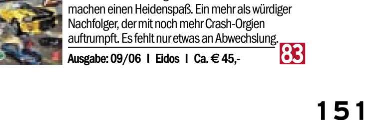
Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- — **86**




Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- — **84**



Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- — **83**



Welcome to the other site

5 € Start-Bonus

(Bei einem Gesamteinkaufswert von mindestens € 30,-)

Kostenlos anmelden unter: www.sqoops.de

Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!



www.sqoops.de



MASSENKAMPF Gemeinsam mit Teamkollegen erobern Sie einen Wiedereintrittspunkt.

SCHUSSWECHSEL An einem Treppenaufgang der Aethra Station lauert Ihnen ein Feind auf. Es kommt zu einer Auseinandersetzung.

FLUGSTUNDE Vor der Landung auf dem feindlichen Basis-Schiff absolvieren Sie Raumkämpfe.

Mod des Monats

Half-Life 2



Eternal Silence 2 | Schluss mit Combine-Prügeleien und Buggy-Fahrten! Jetzt geht es im Weltall mit Raumschiffen und Charakterklassen zur Sache.

Raumschlachten und Stellungskämpfe, gefährliche Landungen im Hangar, Hacken von Computer-Terminals: Wenn Sie die Komplettkonvertierung **Eternal Silence 2** mit Ihrer **Half Life 2**-Installation verheiraten, erkennen Sie Valves Edel-Shooter danach nicht wieder. Der Mod parkt neben einer komplett neuen Spielwelt auch eine düstere Zukunftsvision auf Ihrer Festplatte. Schon seit Jahr und Tag liegen sich in einer fiktiven Zukunft zwei Parteien global in den Haaren. Die Widerstandskämpfer der Liberation Front (LF) lehnen sich gegen die Regierung auf, die ihrerseits mit der United Terran Forces (UTF) zurückschlägt. Nur blöd, dass sich eines Tages die Wogen des Unmutes höher schaukeln als bei einem Tsunami und über den erbitterten Kämpfen Mutter Erde in ein Erdmöbel gepackt wird. Ja, Sie haben richtig gelesen. Die beiden Streithähne legten unseren Heimatplaneten in Schutt und Asche und haben trotzdem noch immer nicht genug.

Klassenkeile

Jetzt tragen die überlebenden Truppen den Konflikt im Weltall weiter aus. Dort macht die regierungstreue UTF jetzt Jagd auf die verbliebenen Widerstandskämpfer der LF, die sich nun als Neo Galactic Militia (NGM) bezeichnen. Zunächst entscheiden Sie sich als Spieler, auf welcher der beiden Seiten Sie in den Kampf ziehen möchten. In der aktuellen Beta-Version auf unserer DVD herrscht noch eine Zweiklassengesellschaft. Sie verdingen sich entweder als Marine oder klimpern als Hacker auf Computer-Tastaturen herum. In der finalen Version sollen fünf Klassen wählbar sein. Zu Rundenbeginn besitzt jede Partei eine Raumbasis mit drei Wiedereinstiegspunkten. Genau diese Spawn-Punkte sollen Sie dem Gegner abspenstig machen und sich so auf dessen Stützpunkt festbeißen.

Um die Strecke zwischen den Basen zu überbrücken, klemmen Sie sich einen Raumgleiter unter den Allerwertesten und düsen los. Dank feindlicher Jäger und stationärer Geschütze gestaltet sich das aber alles andere als einfach. Die Flugsteuerung ist so ausgeklügelt, dass die Entwickler extra einen eigenen Optionsbildschirm spendierten. Bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit gehen Ihnen halsbrecherische Manöver, etwa Flugrollen und Sturzflüge, locker von der Hand. Spätestens nach der Landung im feindlichen Gebiet läuft in den Infanteriegefechten nichts mehr ohne Teamarbeit. Im besten Fall sichern zwei Ihrer Kumpels einen Zugang, während der Hacker sich das sogenannte Subsystem unter den Nagel reißt und es sichert. Danach können Ihre im Kampf gefallenen Teamkameraden auch an diesem Wiedereinstiegspunkt auftauchen und sich eine erneute Raumschifftour sparen. Für die finale Version versprechen die Entwickler satte 15 Raumschiffe, vom kleinen Jäger bis zum 500-Meter-Kriegsschiff. (mb)

Info: www.eternal-silence.net

Runterladen lohnt!

Folgende Mods empfehlen wir außerdem in diesem Monat. Geben Sie zum Download die Nummer auf www.extreme-players.de ein:

Half-Life 2: Iron Grip: 11098
Half-Life 2: Iron Grip Patch 1.01 : 11176
Enemy Territory: True Combat - Elite 0.49: 11126
Battlefield 2: Battlepaint 1.0: 11088
Quake 4: X-Battle 0.31: 11046



BURGHERR Mit der Burg Rabenstolz kann die am höchsten gelegene Burg Cyrodiils in den Besitz des Spielers übergehen.

KAMPFLASTIG Auf dem Weg durch das Gemäuer fordern Sie zahlreiche Gegner zum Gefecht heraus.

Der Kampf um Burg Rabenstolz

Im **The Elder Scrolls 4: Oblivion**-Mod **Der Kampf um Burg Rabenstolz** wartet eine eigene Festung auf Sie. Das namensgebende Gemäuer thront hoch und kaum erreichbar an einem Steilhang im Jerall-Gebirge über Cyrodiil. Nach drei blutigen Aufständen diente die Burg früher als Wohnsitz eines Adligen aus dem altehrwürdigen Geschlecht de Mendes. Allerdings gestaltet sich der Einzug in die inzwischen verlassene Burg nicht ganz so einfach. Geister hingerichteter Gefangener haben sich eingenistet und lauern auf die Abenteurer, die sich in das gefährliche Bauwerk wagen. Ausufernden Kämpfen steht also rein gar nichts im Weg.

Schicke Präsentation

Es erwarten Sie eine mehrständige und spannende Geschichte, ein aufwendig vertontes Video sowie komplett und qualitativ hochwertig gesprochene Dialoge mit fast 30 Minuten Gesamtlänge. Fantasy-Autorin Antje Grüger hat zwei der acht neuen Bücher extra für diesen Mod geschrieben. Neue Waffen und Rüstungen, mit denen Sie gegen die Untoten und Halunken antreten, runden das gelungene Paket ab. (mb/ab)

Info: www.planetoblivion.de

Oblivion: Marodan Osdakal



GEISTERSTUNDE Dieses Haus wird von verblichenen Verwandten des Besitzers heimgesucht. Die räumen Sie kurzerhand aus dem Weg.

TORWÄCHTER Der Bluthungrige Zombie versucht Sie daran zu hindern, durch das Portal nach Marodan Osdakal zu reisen. Davon lassen Sie sich nicht abhalten.

Die mit etwa acht Stunden Spielzeit sehr umfangreiche Quest-Modifikation **Marodan Osdakal** spielt auf der gleichnamigen Insel. Auf dem Eiland befinden sich neben den Ruinen der Ayleiden und Festungstrümmern auch eine Stadt, zwei Dörfer und geheimnisvolle Höhlen. Doch die sind lange nicht das einzig Mysteriöse in dieser Geschichte. Wieso wurde der Hafen geschlossen und den Bürgern das Tragen von Waffen verboten? Warum wurden die Ayleidenruinen verschlossen? Sollen damit wirklich nur unliebsame Abenteurer ferngehalten werden, wie es heißt? Angeblich erließ der Graf diese Anordnungen zum Schutze seiner Bürger. Manche behaupten jedoch, damit solle Marodan Osdakal wehrlos gemacht werden. Als das Dorf in der Ebene abbrannte und die Überlebenden von Wesen aus Feuer berichteten, bevor sie ihren Verbrennungen erlagen, verdichten sich diese Gerüchte. Denn der Graf, der sein Haus schon lange nicht mehr verlässt, verbietet eine Untersuchung des Zwischenfalls ...

Es gibt viel zu tun

Jetzt kommen buchstäblich Sie ins Spiel und erhalten von mehr als 60 neuen Nichtspielercharakteren Aufgaben gestellt. Die Haupt-Quest beginnt, als Ihnen ein Bettler in Chorrol von einem Portal nach Marodan Osdakal erzählt. Dort treten Sie der Gilde der Stadtwachen bei und können außerdem noch für den Blutpriester oder den Vampirclan tätig werden. Im Laufe des komplett mit Sprachausgabe vertonten und aufwendigen Mod befreien Sie etwa ein Haus von „unruhigen Geistern" und können es dann für 5.000 Gold Ihr Eigen nennen, bevor Sie sich am Ende sogar als neuer ... Aber das wollen wir Ihnen nicht verraten. Spielen Sie den Mod am besten selbst! (mb)

Info: http://tes-oblivion.de



UNFAIR Während sich der Feind heilt, springen Sie aus dem Versteck hervor und schießen ihn kurzerhand über den Haufen. Nicht schön, aber effektiv.

FAHRSTUNDE Auch im M2-Bradley Panzer können Sie zwischen verschiedenen Positionen wie Fahrer oder Bordschütze wechseln.

Hard Justice

Wenn Sie keine Lust mehr haben, in **Battlefield 2** immer nur gegen andere Spieler anzutreten, dann sollten Sie den Mod **Hard Justice** starten. Hier tun Sie sich mit ein paar Freunden zusammen und ziehen zur Abwechslung gegen intelligentere Computergegner (Bots) zu Felde.

Sinnvolle Neuerungen

Zwar bietet **Battlefield 2** bereits einen kooperativen Modus, die Entwickler der West Coast Combat Squad fanden diesen aber ein wenig kümmerlich, was sie natürlich gleich ändern wollten. Also bastelten sie flugs ein paar neue Schauplätze und verbesserten die künstliche Intelligenz der Computermarionetten, um so für mehr Spannung in den Schlachten zu sorgen. Außerdem integrierten sie den Koop-Modus für sämtliche Karten, fügten dem Ganzen neue Fahrzeuge hinzu und legten zu guter Letzt noch ein paar nie zuvor gesehene Geräte wie die M14-Anti-Personen-Mine oder eine Giftgasgranate obendrauf. Damit sollten Fans von **Battlefield 2** wieder einige neue Objekte zum Ausprobieren haben! Kleinere Verbesserungen am Fahrzeugverhalten und an Texturen fallen bei der Fülle an Neuem schon fast nicht mehr ins Gewicht, geben aber eine wirklich gute Figur ab.

Auch für Einzelspieler

Dank Einzelspieler-Unterstützung kommen auch überzeugte Einzelgänger in den Genuss der interessanten Neuerungen. Die Modifikation erfreut sich schon seit Längerem großer Beliebtheit. Auf unserer DVD finden Sie **Hard Justice** in der kürzlich veröffentlichten Version 1.2. (mb/ab)

Info: www.wccsquad.com

F.E.A.R. Coop Warfare

Nicht nur Eigentümer der **F.E.A.R.**-Verkaufsversion freuen sich über diese kooperative Modifikation, auch Nutzer des kostenlosen Mehrspielerteils **F.E.A.R. Combat** – hier sind allerdings nur die dem Mod beigelegten Karten verfügbar, nicht die Einzelspielerkarten aus dem Hauptspiel **F.E.A.R.** – kommen in den Genuss der gemeinschaftlichen Ballerorgie.

Gruppenspiel

Auf den modifizierten Einzelspielerkarten und selbst kreierten Szenarien geht es jetzt noch taktischer und actionreicher zur Sache. Nur wer in der Gruppe zusammenspielt, erreicht auch das Ziel. Schleichen Sie mit Ihren bis zu 15 Teamkameraden einen engen Gang hinunter, ist es unabdingbar, dass Sie sich gegenseitig Deckung geben, wenn Sie auf die Gegnerhorden treffen. Diese agieren zudem ausgesprochen intelligent, weshalb Sie nicht einfach wild schießend durch die Levels rennen können. Oftmals kämpft sich Ihr Team Zentimeter um Zentimeter voran, nur um wenig später wieder Boden an den Feind zu verlieren. Das macht die kooperativen Gefechte sehr spannend.

Noch mehr Neuerungen

Frische Texturen, ein neues Spielermodell (das sogenannte Krige), eine verbesserte Benutzeroberfläche mit Intro-Filmchen, zusätzliche Skins und zwei brandneue Waffen (HC-3000-Laser und das CW1-Scharfschützengewehr) sind ebenfalls mit dabei. Somit bietet **F.E.A.R. Combat Warfare** genug Spielspaß für alle, die sich gern mal mit Freunden und nicht nur gegeneinander austoben möchten. (mb/ab)

Info: www.coop-warfare.net.ms



BLUTIG Auch im **F.E.A.R. Coop**-Mod **Warfare** geht es hart zur Sache. Das Spiel geizt nicht mit Splatter-Effekten.

BLECHATTACKE Selbst zu zweit sind diese beiden Kampfroboter eine schwere Nuss. Da ist taktisches Vorgehen gefragt, um sie zu erledigen.



REALISMUS Wie im echten Leben kann schon ein Treffer tödlich sein.

DECKUNG Wenn der Gegner mit Buggys anstürmt, hilft nur noch schweres Geschütz.

EROBERUNG Der Flaggenpunkt neben der Fabrikhalle ist hart umkämpft.

Project Reality

Als die **Battlefield 2**-Entwickler Dice den Mehrspieler-Shooter erschufen, legten sie vorrangig Wert auf Spielspaß. Das ging allerdings auf Kosten des Realismus. Dieses Problem haben sich die Macher von **Project Reality** vorgeknöpft und veröffentlichen nach und nach sogenannte Mini-Mods, die später alle in eine finale Version einfließen. Die aktuelle Version 0.32 beinhaltet etliche Balance-Anpassungen, einen überarbeiteten HUD, viele aktuelle Waffen und Fahrzeuge, frisches Kartenmaterial und zwei neue Spielmodi. In Extraction begleiten Sie ein Fahrzeug zu einem Fluchtpunkt. Im sogenannten Single-Objective-Modus zerstören Sie die gegnerische Satellitenanlage. Gleich zu Spielbeginn fallen Ihnen das fehlende Fadenkreuz, die nicht vorhandene Gesundheitsanzeige sowie ausbleibende Abschussmeldungen auf. Außerdem verfügen Fahrzeuge nicht mehr über unendlich Munition, die Wiedereintrittszeiten steigen mit jedem Bildschirmtod und dem Commander wurden einige Privilegien entzogen. Die Entwickler quetschten für ihr Werk sogar Leute mit militärischem Hintergrundwissen aus. Das soll den Mehrspieler-Mod realistisch machen. (mb/ab)

Info: www.realitymod.com

Half-Life 2: Penetration

Der mysteriöse G-Man ist wieder da! Natürlich hat er auch wieder einen Auftrag für Sie parat, wenn Sie sich zu Beginn des Mods mitten in der Wildnis wiederfinden. Sie sollen die Zitatelle in der Nachbarstadt von City 17, City 18 genannt, infiltrieren und von dort mit einem Teleporter zum Planeten der Combine reisen. Dort treten Sie schließlich dem Anführer der Außerirdischen entgegen.

Der Kampf geht weiter

Zu Beginn erledigen Sie in einem verlassenen Hafengelände Zombies und Combine-Soldaten. Später jagen Sie per Buggy die Straße hinunter, räuchern einen Stützpunkt aus und kämpfen sich schließlich zur Zitadelle vor. Allerdings nutzen die Feinde ihr ganzes Können, um Sie aufzuhalten. Machen Sie sich also auf jede Menge Auseindersetzungen gefasst. Die vielen Hindernisse wie kleine Stützpunkte und Aliengleiter, zerstören Sie mit Raketenwerfern. In der Zitadelle schießen Sie sich letztendlich zum Teleporter durch. Erreichen Sie den, haben Sie das Ende des Mods erreicht. Zwar ist die Spielzeit mit etwa einer Stunde recht mau, dennoch haben Sie mit **Half-Life 2: Penetration** durchaus eine Menge Spaß. Bleibt die Hoffnung auf eine Fortsetzung. (mb/ab)

Info: mods.moddb.com/7754/penetration



SCHAURIG Neben den Combine-Soldaten ist der gemeine Zombie der häufigste Gegnertyp – der Ihnen hier in einer Stadt auflauert. Das Brecheisen hilft.

FEUERZAUBER Nach dem Angriff eines Alien-Gleiters ist dieser Panzerwagen nur noch Schrott.

SPERRGEBIET Zwei Combine und ein Elite-Combine bewachen eine Straßensperre.

Neverwinter Nights


GEWALTIG Dieser hinterhältige Blackguard schwingt eine riesige Streitaxt.

Das Böse ist besiegt, doch das Abenteuer nimmt kein Ende. Seit Jahren bastelt die Community fleißig Module für Biowares Rollenspiel **Neverwinter Nights**. Damit auch Sie noch mehr Spaß mit unserer Vollversion haben, packten wir vier dieser Fan-Unterfangen auf die Heft-DVD. Welche das sind, lesen Sie weiter unten. Um in den Genuss der Module zu kommen, patchen Sie unbedingt vor Spielstart auf Version 1.68. Die entsprechenden Patches finden Sie auf unserer DVD unter Updates. Haben Sie die Dateien (wie in der Readme beschrieben) in Ihr **Neverwinter Nights**-Verzeichnis kopiert, starten Sie das entsprechende Modul über die Option „Neu/Anderes Modul" im Hauptmenü. (mb/ab)

Info: www.neverwinternights.de

Silberwald: Der Ring des Schicksals


PAUSE Auch Helden genießen mal die Ruhe eines idyllischen Plätzchens.

Dieses Modul zeichnet sich durch eine große Spielwelt (90 Karten), 125 Nichtspielercharaktere, rund 30 knifflige Rätsel und umfangreiche Dialoge aus. Sie sollen das Geheimnis um mysteriöse Vorgänge in der Stadt Silberwald lösen, die zum Verschwinden von vier Bauern geführt haben. Außerdem jagen Sie den namensgebenden Ring des Schicksals hinterher, dem eine gewaltige Macht innewohnt. Die gelungene Mischung aus Kämpfen und knackigen Rätseln macht das Modul zu einem Muss für **Neverwinter Nights**-Fans. Achtung: Wenn Sie dieses Modul mit installiertem Add-on **Die Horden des Unterreichs** spielen, können Probleme auftreten. Beachten Sie bitte unbedingt die Readme-Datei.

Info: www.silberwald.at.tf

AUF DVD
Mod

Tatjana: Die dunkle Königin

Das etwa eineinhalbstündige Einzelspieler-Abenteuer für Charaktere mit den Levels 18 bis 20 versetzt Sie an den Rand des von Menschen bewohnten Gebietes. Ein Außenposten musste sich in letzter Zeit mehrfach gegen Angriffe von Schergen der dunklen Königin Tatjana zur Wehr setzen. Als echter Held greifen Sie zu den Waffen und treten dem Bösen mannhaft entgegen.

Info: www.neverwinternights.de/module/modul_details.php?id=127



ACTIONREICH Der Außenposten bewacht die Grenze zum Ork-Gebiet.

Silberwald Saga: Dunkle Sonne



BEKANNTSCHAFTEN In der Arena treffen Sie auf interessante Personen.

Dieses Modul spinnt die Geschichte aus **Silberwald: Der Ring des Schicksals** fort, weswegen Sie nicht gerade selten auf Charaktere treffen, die Ihnen aus dem Vorgänger bekannt vorkommen.In der Rolle des Gutsbesitzers von Cytrion, dessen Besitztümer hoch verschuldet sind, liegt es an Ihnen, das über dem kleinen Städtchen Holst liegende Unheil abzuwenden. **Dunkle Sonne** eignet sich am besten für einen männlichen Menschen-Kämpfer (Stufe 3 bis 6).

Info: www.dunklesonne.de.tf

A Social Ghost Story

Albträume sind eine üble Sache. In **A Social Ghost Story: Geworfen sein & zurückwerfen** werden diese sogar Wirklichkeit. Zumindest virtuell und nach dem Motto: „... Sie finden sich plötzlich in einem lichten Wald mit uralten Bäumen wieder! Blöderweise halbnackt und mit dem komischen Gefühl, dass etwas anders ist als sonst. Allerdings erinnern Sie sich an nichts ..." Das deutschsprachige Einzelspieler-Modul soll der Prolog einer Saga mit voraussichtlich vier Teilen sein und stellt mit seinen zahlreichen Aufträgen weniger Kampf als vielmehr Geschichte und Spielspaß in den Vordergrund. Obwohl auch handfeste Auseinandersetzungen nicht zu kurz kommen. Oder wann haben Sie das letzte Mal einem gestressten Drachen geholfen?

Info: www.schwarzespiegel.de/nwn



INTERESSANT Im Wald treffen Sie auf allerlei komische Kreaturen.


DUELL Auf der Eisfläche wankt Ihnen ein Zombie entgegen. Weil er langsam und mit nur einem Schraubenschlüssel bewaffnet ist, stellt er aber keine echte Gefahr dar.



BEEILUNG Bevor Sie dieser Imp mit Feuerbällen eindecken kann, setzen Sie ihn mit Ihrer Pistole unter Dauerfeuer.

Doom 3: Emergence

Als Soldat auf dem Marsmond Phobos haben Sie kein ruhiges Leben. Denn als das Böse eine Invasion auf die Forschungsstation startet, bricht die Hölle los. Ein bekanntes Szenario also. In typischer **Doom 3**-Manier greifen Sie zu den Waffen und treten dieser aus dem Hauptspiel bekannten Bedrohung in der Einzelspieler-Modifikation **Emergence** von Johannes „StYl3" Kemper auf einer neuen Karte entgegen.

Spannend

Zwar treffen Sie nur auf die aus dem Hauptspiel bekannten Kreaturen und nutzen auch keine neuen Waffen, trotzdem kommt wieder die gewohnt beklemmende und düstere Atmosphäre auf. Völlig auf Neuerungen verzichten Sie dann aber auch bei diesem Mod nicht. Eisflächen sorgen für ein rutschiges und oft lustiges Erlebnis. Einige Passagen der ansonsten sehr gelungenen Karte sind jedoch zu dunkel geraten, sodass Sie häufig in der Finsternis blind umhertappen, nur damit ein hervorspringender Gegner Sie überrascht.

Gute Arbeit

Johannes „StYl3" Kemper hat es wieder geschafft und mit **Emergence** eine gelungene Einzelspielerkarte für **Doom 3** gebastelt. Wir sind auf seine weiteren Werke gespannt. (mb/ab)

Info: www.johannes-kemper.de/doom3.html

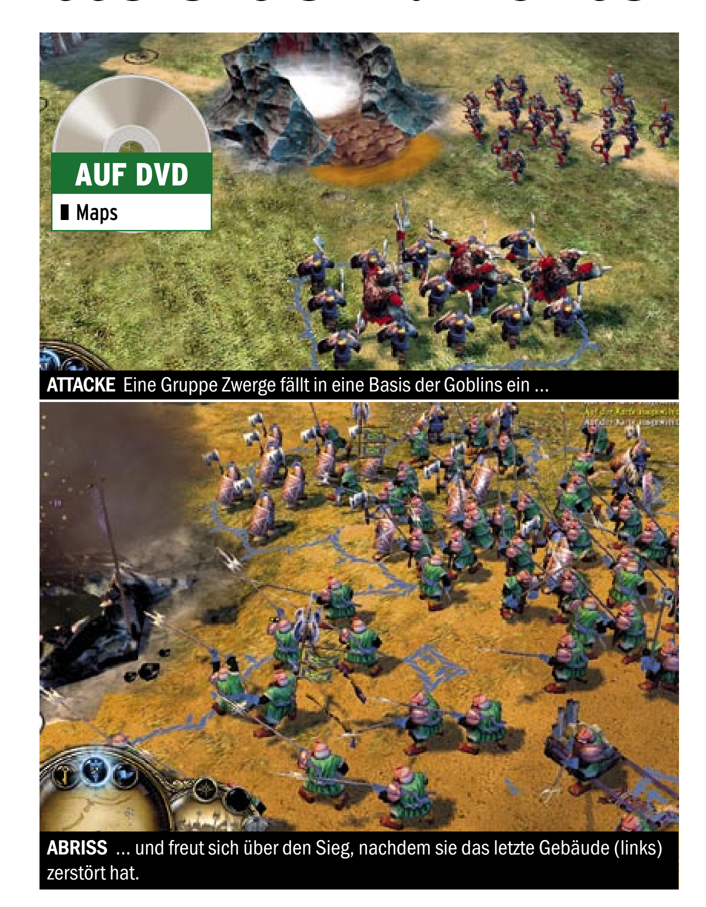
Die Schlacht um Mittelerde 2: Karten

Noch immer ist **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2** Dauergast auf vielen Festplatten. Seit der Patch 1.5 im September mehr als 200 Balancing-Änderungen mit sich brachte und Patch 1.06 am 2. Oktober die Lags (zeitliche Verzögerungen) in der Online-Lobby behob, stieg der Mehrspielermodus wieder in der Gunst der Spieler. Damit Ihnen dabei nicht langweilig wird, weil Sie alle offiziellen Karten bereits auswendig kennen, haben wir Ihnen elf frische Karten auf unsere DVD gelegt.

Abwechslungsreich

Darunter die Karte **Die Festung** von Modder Buccane, die für fünf Spieler ausgelegt ist. Das Prinzip ist einfach: Zwei Spieler sind in der Festung, drei wollen herein. Die Computergegner werfen alle verfügbaren Einheiten in die Schlacht. Ertönt das Horn Mordors, trifft sogar noch einmal Verstärkung für deren Truppen ein. Der Mapper bewirbt seine Karte mit „Seid auf alles gefasst". Ebenfalls auf alles gefasst sein sollten Sie beim Ausprobieren der Karte **Fantasyland** für zwei Spieler. Denn neben zwei Städten, die Sie erobern können, stolpern Sie über viele sonderbare Dinge. Drehen Sie bitte nicht an den Farbeinstellungen Ihres Monitors herum, die Bäume sind wirklich lila (die Model-Details müssen dafür in den Spieloptionen mindestens auf „Mittel" eingestellt sein). Dazwischen hoppeln so viele Hasen umher, dass es fast schon wieder Ostern sein könnte. Auf **The Battle for Moria** treten vier Spieler in den Minen von Moria gegeneinander an. Kreuzungen an strategisch wichtigen Punkten sorgen für taktische Tiefe. Entpacken Sie die Karten in C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten\Meine Die Schlacht um Mittelerde™ II-Dateien\Maps. (mb)

Info: www.hdrhq.de



ATTACKE Eine Gruppe Zwerge fällt in eine Basis der Goblins ein ...

ABRISS ... und freut sich über den Sieg, nachdem sie das letzte Gebäude (links) zerstört hat.

Anno 1701

In zehn abwechslungsreichen Szenarien dürfen Sie in Anno 1701 zeigen, was Sie als Aufbau-Stratege draufhaben. Von uns bekommen Sie das passende Tipps-Paket geliefert.

Das verschollene Schiff

Wo ist die Santa Barbara?

Segeln Sie mit Ihrem Entdeckerschiffchen geradewegs nach Osten. Wenn sich das sonnige Wetter ändert und dumpfes Donnergrollen zu hören ist, sind Sie auf dem richtigen Weg. Der Kapitän der Santa Barbara meldet sich per Texteinblendung, sobald Sie sich dem havarierten Schiff nähern. Keine Angst, verfahren können Sie sich in diesem Szenario nicht, da die Karte lediglich Ihre Startinsel und das Felsenriff mit der Santa Barbara enthält.

Spinnt mein Monitor?

Sobald Sie sich im Schlechtwetterbereich der Karte befinden, beobachten Sie doch einmal eingehend Ihren Monitor. Nach kurzer Zeit machen sich auf dem Bildschirm seltsame Schlieren bemerkbar, die von oben nach unten kriechen. Keine Bange, es handelt sich dabei keineswegs um Grafikfehler, sondern um einen netten Gag seitens der Programmierer. Digitale Regentropfen perlen quasi an der Innenseite Ihres Bildschirms herunter, was zu dem besagten Schliereneffekt führt. Sobald man das Sturmgebiet verlässt, ist die Sicht wieder klar.

Erste Produktionsketten

1. Nachdem Sie die Santa Barbara gefunden haben, starten Sie eine kleine Warenproduktion. Um das beschädigte Schiff wieder flottzumachen, benötigt der Kapitän dringend Nahrung und anschließend Stoffe, um damit die Segel zu flicken.
2. Für den Bau der benötigten Gebäude (Schaffarm und Webstube) bedarf es 48 Pioniere in Ihrer Siedlung. Errichten Sie also einfach drei weitere Hütten. Wenn alle sechs Häuschen mit je acht Einwohnern bestückt sind, bekommen Sie die erforderlichen Gebäude freigeschaltet. Machen Sie sich keine Sorgen um das Werkzeug, das Sie zum Bau brauchen – das erhalten Sie zum Dank für die Nahrungslieferung von der Santa Barbara.

Glückliche Heimreise

Sobald die erforderliche Stoffmenge verfügbar ist, verladen Sie diese in Ihr Schiff und segeln wieder zur schwer angeschlagenen Santa Barbara. Die Heimfahrt beider Schiffe erfolgt automatisch. Die Bilanz Ihrer Insel spielt bei diesem Auftrag keine Rolle, da die Spielzeit ohnehin recht kurz ist. Sobald die Santa Barbara am Heimathafen anlegt, wird es Nacht und die Bewohner zünden zum Dank ein großes Feuerwerk.

Vom Regen in die Traufe

Sie haben genug Zeit, alle Missionsanforderungen gemächlich anzugehen und zur vollsten Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung zu erfüllen. Also keine allzu große Panik wegen des Vulkans.

Wie viele Häuser brauche ich?

Um das Szenario zu gewinnen, benötigen Sie insgesamt zwölf schmucke Wohnhäuser. Ordnen Sie diese am besten gleich schematisch an und lagern Sie Produktionsbetriebe wie die Holzfäller und später die Stoffproduktion möglichst aus.

Den Einflussbereich ausdehnen

1. Expandieren Sie Ihre Siedlung in Richtung des verfallenen Dorfes im Norden und bringen Sie auch die Lehmgrube im Westen mithilfe eines Markthauses unter Ihren Einfluss. Dadurch erhalten Sie zudem eine Bonus-Lieferung an Werkzeugen, die Sie natürlich gut gebrauchen können. Sollten Ihnen dennoch die Werkzeuge ausgehen, müssen Sie diese im freien Handel einkaufen. Gegen Bares setzen Sie Holz und Nahrung ab, die Sie nach kurzer Zeit im Überfluss haben.
2. Zwischendurch bricht der Vulkan immer wieder kurzzeitig aus, fügt Ihrer Siedlung jedoch noch keinerlei Schaden zu. Behalten Sie also ruhig Blut und bauen Sie weiter in Richtung Siedler-Zivilisationsstufe auf.
3. Errichten Sie eine Kapelle und warten Sie ab, bis die Pioniere bereit sind, in die nächste Stufe (Siedler) aufzusteigen. Jetzt muss die Ziegelproduktion anlaufen, damit Sie recht bald die kleine Werft bauen können. Sobald die Werft fertig gestellt ist, produzieren Sie nur noch ein kleines Schiffchen. Um etwaige Verladevorgänge brauchen Sie sich nicht zu kümmern, alles geschieht automatisch. Und gerade rechtzeitig, denn das Skript für den Vulkanausbruch startet unmittelbar nach Fertigstellung des rettenden Kahns.

Hendrik in Nöten

Hendriks Führungsstil ist desolat: Auf der Insel Ihres Freundes liegt so ziemlich alles im Argen. Die Betriebe funktionieren nicht, die Bevölkerung ist unruhig und unzufrieden. Zu allem Übel hat sich die Königin für einen Staatsbesuch angekündigt. Hendrik ist verzweifelt und braucht Ihre Hilfe.

Wo packe ich an?

Auch wenn Hendrik ein Meister darin ist, Unfug auf der Insel anzustellen, steht er Ihnen wenigstens mit passablen Ratschlägen zur Seite. So wissen Sie immer, was als Nächstes zu tun ist.

Nahrung und Holz beschaffen

1. Bringen Sie zunächst die Nahrungsproduktion auf der Insel zum Laufen. Die Fischerhütten am See im Inland sind natürlich Humbug, gehören sofort abgerissen und an der fischreichen Küste neu aufgebaut. Damit wäre das erste Problem gelöst.
2. Nächste Baustelle – die Holzfällereien. Wirrkopf Hendrik hatte sie falsch platziert (in einem Steinbruch und auf freiem Feld). Reißen Sie die Hütte im Steinbruch ab und pflanzen Sie für die beiden übrigen Waldschrate erst mal Wald (Optimierungs-Icon benutzen). In diesem Stil geht die Problembewältigung ständig weiter.



FANGFRISCH AUF DEN TISCH Platzieren Sie Ihre Fischerhütten nach Möglichkeit so, dass in deren Einflussbereich gleich zwei Fischgründe (1) liegen.

PRODUKTIONSKETTE „MÄH-UND-NÄH" Gestalten Sie die Stoffherstellung von Anfang an effektiv: Zwei Schaffarmen versorgen eine Webstube optimal.



KUMPELARBEIT Legen Sie Lehmgrube und Ziegelei gleich effektiv an. Das heißt, sorgen Sie für kurze Transportwege und ein Markthaus in der Nähe der Produktion.

STÄDTEPLANER Gestalten Sie Ihre Siedlungen von Anfang an schematisch. Trennen Sie dabei Wohnbereiche von öffentlichen Gebäuden und Produktionsstätten.

A

Warenproduktion ankurbeln

Nachdem Sie alle Fehler von Hendrik ausgebügelt haben, kommt die Warenproduktion in Gang. Die Laune der Bewohner ist dennoch ziemlich mies – das kann doch nur am Geld liegen! Tatsächlich ist die voreingestellte Steuerschraube bis zum Maximum gedreht. Das ändern Sie natürlich sofort, bis der Marker im dunkelgrünen (euphorischen) Bereich ist.

Wohnraum schaffen

1. Um mehr Wohnraum zu schaffen, zerstören Sie alle Ruinen auf der Insel. Vergessen Sie dabei auch nicht die demolierten Hütten, die etwas abseits im Norden liegen.
2. Kaufen Sie in der Zwischenzeit Werkzeuge beim freien Händler, damit Sie schnell die benötigten Gebäude (Fleischerei, Tabakverarbeitung, Rumbrennerei) aus dem Boden stampfen. Sie wollen schließlich die Zivilisationsstufe Bürger erreichen und 100 von den Burschen zufrieden stellen. Dazu gehört auch Bildung (Schule errichten), und damit die örtliche Brandkasse nichts zu meckern hat, setzen Sie noch eine Feuerwache ins Dorf. Dieses Spezialgebäude muss zuvor allerdings erst im Forschungsmenü der Schule ausgewählt sein.
3. Wenn alles nach Plan verläuft, sticht die Königin schließlich von der Palastinsel in See ... Aber das Schloss auf Hendriks Insel ist ja immer noch ein echter Trümmerhaufen. Zum Glück behebt sich dieses Problem von ganz allein, wenn Sie 100 zufriedene Bürger Ihr Eigen nennen. Zum Dank für Ihre guten Taten legen die Einwohner automatisch selbst Hand ans Schlösschen.

Das Erbe der Vorfahren

Im vierten Szenario wartet eine regelrechte Schnitzeljagd auf Sie. Es gilt, einen legendären Schatz der Inka aufzustöbern und erstmals richtig auf der Karte zu expandieren. Sie besiedeln ein zweites Eiland, um alle nötigen Waren produzieren zu können.

Wie lege ich los?

1. Ihre Startinsel bietet alles, um bequem in den Siedler-Status aufzusteigen. Während Sie Ihr Städtchen aufbauen, erkunden Sie mit Ihrem Flaggschiff die umliegenden Inseln. Wichtigste Anlaufstellen sind natürlich der Freie Händler, um erste Informationen zum Schatz zu erhalten, und die Inkastadt Machu Picchu, die östlich vom Händler liegt.
2. Für den Besuch bei dem Indianerhäuptling Poxacoátl nehmen Sie gleich fünf Tonnen Stoffe an Bord. Zum Dank dafür plaudert er Infos zum Schatz aus, der sich auf einer Insel mit Steinstatuen befinden soll. Derer gibt es jedoch viele auf der Karte. Das bedeutet, dass Sie fleißig weitere Hinweise sammeln. Kreuzen Sie also ein wenig auf dem Meer umher, bis Sie eine beliebige Insel mit Statuen darauf entdecken.

Schatzgräber

Schatzstellen erkennen Sie an den schwebenden Truhen über den Steinköpfen. Sie

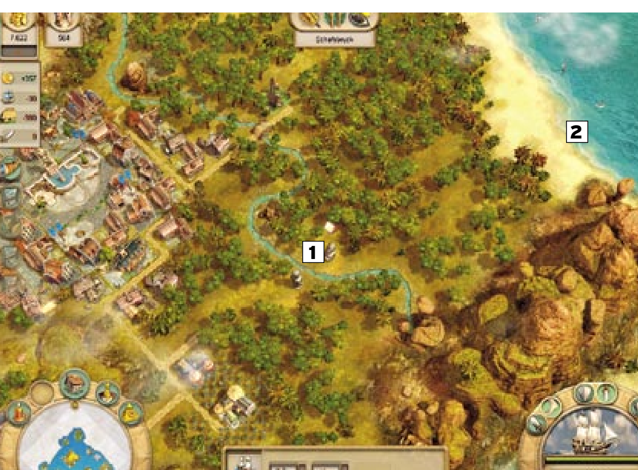


HALSABSCHNEIDER Der gute Hendrik hat von Steuerpolitik rein gar nichts verstanden. Seine Steuereinstellung (1) ist viel zu hoch. Ändern Sie das schleunigst!

KAHLSCHLAG Da braucht man sich nicht wundern, wenn die Holzfäller nicht arbeiten! Ohne Bäume geht das nämlich nicht. Pflanzen Sie daher neue per Optimierung (1).



SUCHTVERHALTEN Ihre Einwohner verlangen gierig nach Tabakwaren – stellen Sie diese gleich im großen Stil her.



SCHATZINSEL Nachdem Sie Batailles Forderung erfüllt haben, dürfen Sie sich den Schatz (1) holen. Errichten Sie dafür am Sandstrand (2) ein Kontor.

errichten ein Kontor beziehungsweise ein Markthaus dergestalt, dass die Truhe im Einflussbereich des Gebäudes liegt. Sofort eilt ein Arbeiter los, um die Beute einzusammeln. Verladen Sie jedes gefundene Schatzobjekt in Ihr Schiff und schippern Sie damit zum Freien Händler, der es untersucht. So erhalten Sie auch weitere Hinweise, die Sie schließlich zur Insel von Francois Bataille südlich Ihrer Heimatinsel führen. Gegen eine „Gebühr" von 15 Tonnen Tabakwaren erlaubt er Ihnen, sich den lang ersehnten Schatz anzueignen.

Der Fluch des Affengottes

Beginnen Sie eine einfache Siedlung – viel mehr als 300 Siedler benötigen Sie zum erfolgreichen Abschluss des Szenarios nicht. Nutzen Sie die Erz- und Lehmvorkommen auf der Insel, um sich mit Werkzeugen zu versorgen.

Auf in die weite Welt

1. Wenn Ihnen danach ist, können Sie sich auch auf andere Inseln ausdehnen – notwendig ist das aber nicht, denn Sie haben für Ihr kleines Dorf genügend Rohstoffe vor Ort. Immer wieder findet Randolph McCrane Gold oder Rohstoffe, wenn Sie expandieren oder ein neues Rohstoffvorkommen anzapfen. Um Ihre Finanzen brauchen Sie sich keine Sorgen machen. Achten Sie nur darauf, rechtzeitig Ihre Ziegelei stillzulegen.
2. Bauen Sie eine Werft, vorerst aber ohne die Konstruktion weiterer Schiffe. Logenaktivitäten sind nicht erforderlich und auch auf militärische Erforschungen verzichten Sie in diesem Szenario.

Kontaktaufnahme

1. Obwohl Tetonka Sie fast bei jedem neuen Markthaus warnt, stellt er sich der Erweiterung Ihrer Siedlung nicht aktiv entgegen. Sie bauen in aller Ruhe Markthaupthäuser, bis der Affenkopf im Baubereich Ihrer Siedlung liegt. Damit scheint der Schatz gefunden, doch es stellt sich heraus, dass Tetonkas Warnungen nicht umsonst waren.
2. Sobald Sie den Schatz gehoben haben, spüren Sie den Zorn des Affengottes. Eventuell sinkt sogar Ihr Schiff durch den tobenden Vulkanausbruch! Der Vulkan auf der Nachbarinsel speit permanent Lava und Asche – nun zahlt sich die Feuerwehr aus. Denken Sie daran, dass die Brandmeister effektiver sind, wenn ein Straßennetz zur Verfügung steht. Im Notfall reißen Sie brennende Hütten einfach ab.

So brechen Sie den Fluch

1. Um den Affengott per Ritual zu besänftigen, benötigen Sie zweierlei Zutaten: leuchtende Fische und Eisenholz. Erstere sind auf dem See der Insel schnell gewonnen, indem Sie einfach Fischerhütten ans Ufer stellen.
2. Um das Eisenholz im Norden der Karte zu beschaffen, bauen Sie ein kleines Handelsschiff und beladen es mit Holz- und Werkzeugeinheiten. Am Strand der Insel errichten Sie ein Kontor. Im Wald dieses Eilands sorgen zwei Holzfällerhütten dafür, dass sich bald die benötigten zehn Stämme im Kontor befinden. Diese laden Sie auf Ihr Schiff und dann ab damit ins Kontor der Hauptinsel. Genießen Sie den witzigen Abspann dieses Szenarios!

Verwöhnte Gaumen

In diesem Szenario finden Sie zum Start bereits eine Siedlung vor, die Sie noch etwas ausbauen. Kümmern Sie sich zunächst um eine autarke Fleischproduktion auf der Insel, indem Sie Rinderfarmen und mindestens eine Fleischerei errichten. Stellen Sie außerdem eine Straßenanbindung von den Rinderfarmen zu Ihrem Markthaus beziehungsweise Kontor her. Der Freie Händler steuert Ihr Kontor häufig an. Engpässe in der Werkzeug- und Ziegelversorgung haben Sie nicht zu befürchten, sofern Ihre Einstellungen für den passiven Handel stimmen.

Bitte recht gastfreundlich

1. Die Sorgen der armen, ach so weit gereisten Geschäftsfreunde von Emilio Castelli nehmen Sie besser sehr ernst! Machen Sie sich also auf, den Damen und Herren Elefantenfleisch auf die Tafel zu bringen. Dafür beladen Sie ein Schiff mit Holz und Werkzeug und klappern die umliegenden Inseln ab, um die grauen Rüsseldickhäuter aufzuspüren.
2. Emilio Castelli gibt Ihnen über die Fauna auf dem jeweiligen Eiland Auskunft. Merken Sie sich auch, welche anderen als die gewünschten Tiere dort herumlaufen – das Menü der Gäste ist schließlich umfangreich!
3. Haben Sie eine Insel mit grasenden Elefanten gefunden, bauen Sie dort ein Kontor und eine Jagdhütte. Achten Sie darauf, das Kontor so zu platzieren, dass Elefanten im Baubereich liegen, sonst müssen Sie diesen mit Markthäusern erweitern, was unnötig Ressourcen und Zeit kostet.
4. Sobald der Jäger den ersten Dickhäuter erlegt hat und die Ware im Kontor angekommen ist, schippern Sie sie in Ihre Heimatstadt. Zur Belohnung gibt es immerhin 500 Goldstücke. Nutzen Sie die kurze Verschnaufpause, um Ihre Siedlung etwas aufzubauen, da Sie bald 280 Siedler benötigen.

Tigerjagd

Zufrieden sind die merkantilen Gesellen aber noch lange nicht. Etwas Tigerfleisch hätten sie gern – also starten Sie erneut die gleiche Prozedur: Insel mit Tigern finden, Kontor und Jagdhaus errichten, Fleischladung abwarten, nach Hause fahren, Belohnung abholen – diesmal 800 Goldstücke.

Rauchen erwünscht

Weil so viele exotische Gerichte auf den Magen schlagen, gelüstet es der Gesellschaft nach Tabak. Spätestens jetzt benötigen Sie ordentlich viele Einwohner auf der Siedler-Stufe, um die Gebäude für Anbau und Verarbeitung der Rauchwaren zu konstruieren. Fruchtbare Inseln sind glücklicherweise genau jene, auf welchen Sie schon Tigern und Elefanten das Fell über die Ohren gezogen haben. Also laden Sie flugs die Baumaterialien in ein Schiff und warten ab, bis die nötige Menge Tabakware fertig gestellt ist, die Sie dann per Schiff direkt zur Delegation fahren.

Ein herzhaftes Dessert

1. Zum Abschluss des Festmahls wünscht man sich Bärenfleisch, das Sie auf einer Insel weiter im Osten finden. Das Eiland mit dem noch lebenden letzten Gang ist allerdings von den Irokesen besetzt. Die Indianer sind um die Ausrottung der Bären besorgt, falls Sie zeitgleich mit den Rothäuten jagen.
2. Quintessenz: Um die Jagderlaubnis zu erhalten, möchte Häuptling Tetonka drei Tonnen Rinder (nicht Fleisch!) von Ihnen. Dafür legen Sie auf Ihrer Hauptinsel die Fleischerei still und laden in gebotener Eile die Rinder mit „Sofortabholung"-„Einladen"-Kombinationen auf Ihr Schiff.
3. Haben Sie Tetonka die Viecher schließlich gebracht, verfahren Sie wie gehabt und bringen die vom Jäger erlegten Bären der Delegation auf den Tisch.

Der Leibarzt Ihrer Majestät

Den im Wortsinn herumtreibenden Dr. Blakemore sehen Sie bereits in der Anfangssequenz des Szenarios. Segeln Sie mit einem Schiff hin, laden Sie ihn ein und setzen Sie ihn auf Ihrer Heimatinsel ab. Apropros Heimatinsel: Kümmern Sie sich um eine ausreichende Produktion an Holz und Werkzeug. Erweitern Sie Ihre Siedlung Schritt für Schritt. Errichten Sie eine Schule und erforschen Sie die Feuerwache, um einen Medikus zu bauen. Auch wenn in diesem Szenario keine militärischen Einsätze auf Sie warten: Produzieren Sie Waffen!

Die Bergung des Tonikums

Das begehrte Tonikum aus dem Wrack der Esmeralda zu bergen ist ein leichtes Unterfangen. Sie segeln einfach nach Norden, packen es aufs Schiff und anschließend am Kontor wieder aus.

Spezialhonig beschaffen

Etwas komplizierter ist die Beschaffung des nötigen Spezialhonigs. Hanna Marell, auf deren Insel die fleißigen Bienen die Essenz produzieren, möchte von Ihnen im Austausch 25 Tonnen Holz und 12 Tonnen Werkzeug. Haben Sie ihr diese via Handelsmenü vermacht, steht einer erfolgreichen Lieferung des Honigs nichts mehr im Weg.

Tanzstunde

Am schwierigsten sieht es mit der Zutat Kakao aus. Von den Azteken im Süden erfahren Sie, dass diese nur dann die Schokobohnen rausrücken, wenn Sie bei den Irokesen im Norden um einen Regentanz bitten. Die Indianer wiederum machen das für Sie auch nicht aus Jux und Tollerei, sondern nur im Austausch gegen eine Lieferung von 5 Tonnen Waffen, die Sie (hoffentlich) in Ihrer Siedlung produziert haben. Ist das metallene Kampfmaterial abgeliefert, händigt Aztekenhäuptling Poxacoátl Ihnen den begehrten Kakao aus. Sie bringen das Zeug ins Kontor und starten die Heilmittel-Produktion.

Nach dem Sturm

Sammeln Sie genügend Treibgut, um ein Kontor zu errichten. Wir empfehlen, die große Insel östlich Ihres Startpunktes zu besiedeln. Hier lässt sich zwar kein Tabak abbauen, dafür sind Lehmgruben vorhanden und es besteht die Möglichkeit, Alkohol zu erzeugen. Sie brauchen eine große Stadt und mindestens die Zivilisationsstufe Bürger, um letztlich den militärischen Sieg in diesem Szenario zu erlangen.

Wer treibt sich hier schon wieder rum?

1. Auch wenn Sie das reichlich vorhandene Treibgut dieser Inselwelt komplett einsammeln, kommen immer neue Kisten dazu. Halten Sie daher konsequent Ausschau nach den Kisten und nutzen Sie diese!
2. Kurzfristige Engpässe bei Ihren Baumaterialien überbrücken Sie mit dem herumtreibenden Zeug, Ihre Vorräte an Nahrung und



AFFIG Für die Schatzsuche brauchen Sie weder Beleidigungsduelle ausfechten noch einen Zombiepiraten besiegen – bauen Sie einfach Markthäuser.

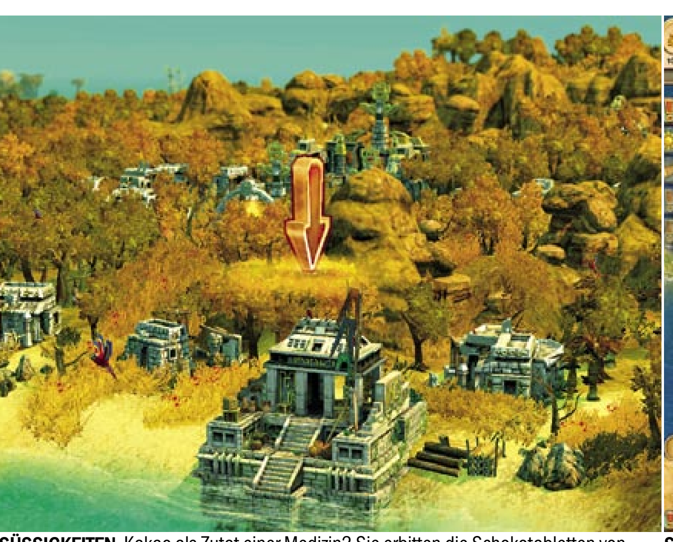
BRENZLIG Wenn es die Feuerwache nach dem Ausbruch des Vulkans nicht rechtzeitig verhindert, brennen Ihre Gebäude nieder.

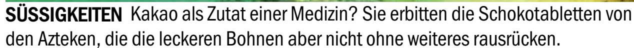


DAS GROSSE HALALI Um auf der Insel der Irokesen auf Bärenjagd gehen zu dürfen, bringen Sie Tetonka lebende Rinder aus Ihrer Heimatsiedlung.



GELD SPAREN Nicht umsonst rät Castelli Ihnen zum Aufbau einer Fleischproduktion. Sobald Tetonka nach Rindern verlangt, legen Sie einfach Ihre Fleischerei (1) still.





SÜSSIGKEITEN Kakao als Zutat einer Medizin? Sie erbitten die Schokotabletten von den Azteken, die die leckeren Bohnen aber nicht ohne weiteres rausrücken.



SUCHSPIEL Klappern Sie die nördlichen Felsinselchen (1) ab, um dort das herumliegende Treibgut einzusacken, das Blakemore benötigt.

Stoffen bessern Sie ebenso auf. Eventuell später ausgebildete Truppen versorgen Sie einfach mit den aufgefischten Waffen. Sogar Jade und Elfenbein finden Sie mitunter.

3. Dennoch ist es natürlich auf Dauer zu mühsam, den Inhalt eingesammelter Kisten als Grundlage Ihrer Siedlung zu nehmen. Eine nette Dreingabe für kurzfristige Knappheiten ist das Treibgut aber allemal.

4. Neben wertvollen Rohstoffen und Produkten für Ihre Bevölkerung und die Stadtkasse finden Ihre Matrosen auch bald die ersten zwei Kisten mit den Geheimdokumenten. Das freut die Königin natürlich! Lassen Sie sich aber nicht täuschen, der größte und schwierigste Teil dieses Szenarios liegt noch vor Ihnen.

Auf Schatzsuche gehen

1. Sogar zwei Schatzkarten schwirren in den Fluten herum. Ihr Erster Maat weist Sie auf die üppige Beute hin, die es allemal wert ist, ein Schiff mit Baumaterialien vollzupacken und in See zu stechen.

2. Errichten Sie auf den entsprechenden Inseln Kontore mit dem Schatz im Einzugsbereich. Alsbald macht sich ein Schatzsucher auf den Weg und hebt den wertvollen Fund für Sie. Schon gehören die kostbaren Jade- und Elfenbein-Fuhren Ihnen.

3. Die Piraten sind später dankbare Abnehmer für die Luxusgüter, sowohl aus den Schätzen als auch aus den Kisten. Aristokraten in Ihrer Stadt, denen nach derlei Tand sonst gelüstet, sind für den Sieg in diesem Szenario nicht erforderlich. Beim Schatzsuchen brauchen Sie sich weder vor Yegorov noch vor den Piraten zu fürchten.

Die Piraten

Sobald Sie die zwei Kisten in eins Ihrer Kontore gebracht haben, erfahren Sie, dass Fürst Yegorov ein Dokument in seinen Besitz gebracht hat. Sind Sie bis jetzt noch nicht an seiner Insel vorbeigeschippert, tun Sie es einmal. Sie erkennen: Die Kiste einfach herauszuholen ist nicht möglich. Eine starke Armee ist vonnöten!

Eine Rettungsaktion mit Folgen

Ehe Sie sich aber darum kümmern, weist Pirat Ramirez darauf hin, dass sein Sohn beim Sturm ebenfalls über Bord gegangen ist. Finden Sie ihn mithilfe unserer Karte im Westen der Inselwelt und schleppen Sie ihn wieder zu den Piraten. Zunächst bringt Ihnen das „nur" 20 Tonnen Werkzeug, nach einiger Zeit bietet Ramirez Ihnen aber ein Geschäft an: Im Austausch gegen 10 Tonnen Alkohol überlässt er Ihnen die dritte Kiste mit Dokumenten.

Unter schwarzer Flagge

Das anfängliche Grummeln der Königin, der die raubenden und brandschatzenden Freibeuter ein Dorn im Auge sind, schlägt nun in Freude um. Auch Ihr Erster Maat Asmussen ist begeistert über Ihre Fortschritte. Die Bergung der letzten Kiste ist allerdings deutlich anspruchsvoller.

Der letzte Streich

1. Damit wäre nun noch die vierte schwimmende Kiste zu beschaffen. Folgen Sie den Anweisungen und entsenden Sie einen Spion zum Auskundschaften der Karte. Die große Werft auf der Rückseite der Insel ist Ihr Ziel. Lassen Sie sich vom verhängten Kriegsstatus nicht weiter einschüchtern – Yegorov greift Ihre Schiffe nur dann an, wenn Sie direkt vor seiner Insel sind. Sie können also in Ruhe Ihre Kriegsflotte aufbauen, wenn Sie auf Abstand bleiben.

2. Übrigens: Weitere Logenaktivitäten sind nicht empfehlenswert. Der Taschendieb wird in fast der Hälfte aller Fälle erwischt, von Demagogen und Saboteur haben Sie nichts und die verlockende Idee, Yegorovs Werft einfach mittels Bombenleger in die Luft zu jagen, verpufft als Fehlzündung.

Seehoheit

1. Um das Bollwerk des gegnerischen Fürsten zu knacken, benötigen Sie eine beachtliche Flotte. Wir empfehlen, wenigstens zwölf kleine Kriegsschiffe in den Kampf zu schicken. Beachten Sie beim Aufbau Ihrer Flotte die Unterhaltungskosten der Schiffe – erfüllen Sie den Bürgern am besten noch einen Kaufleute-Wunsch, um die Steuern hoch und Ihre Bevölkerung bei Laune zu halten. Falls Sie selbst keine Kanonen mehr produzieren können, kaufen Sie bei den Piraten ein.

2. Ob Sie sich die Mühe machen, neben den eventuell eingesammelten Soldaten noch eigene Söldner in den Krieg zu schicken, bleibt Ihnen überlassen. Mit einer großen Flotte aus Kriegsschiffen lässt sich das Szenario weitaus leichter von See aus gewinnen, da Sie Wachtürme, Kriegsschiffe und schließlich die große Werft einfach mit den Schiffskanonen beschießen lassen.

3. Wenn Sie den Fürsten gänzlich besiegen wollen, kommen Sie freilich um den Aufbau einer großen Soldaten-Truppe und eines Medikus für die gestrandeten Pappenheimer nicht herum, was einiges an Forschungs-, Bau- und Betriebskosten verursacht.

Auf in den Kampf

1. Haben Sie eine schlagkräftige Flotte beisammen, machen Sie sich, in zwei bis drei Gruppen gestaffelt, auf zur Festung und bekämpfen entgegenkommenden Widerstand mit allen Mitteln.

2. Im Hafenbecken teilen Sie Ihre Gruppen den feindlichen Schiffen und Wachtürmen separat zu. Igor Yegorov vergeht sein anfängliches Spötteln schnell und er greift zu den Waffen, was bei einer großen Streitmacht aber kein Problem darstellt.

3. Ist die große Werft in Schutt und Asche gelegt, sammeln Sie einfach das Treibgut mit dem letzten Dokument auf, nehmen im Kontor die übrigen drei in den Bauch des Schiffes auf und fahren zum Kurierschiff, um sich das Lob der Königin abzuholen.

Zurück zu alter Größe

Bevor Sie den zahlreichen Wünschen Ihrer Mitspieler in diesem Szenario nachgehen, optimieren Sie erst einmal Ihre eigene Stadt – schließlich wollen Sie die anspruchsvollen Kaufleute glücklich machen. Nutzen Sie die Insel östlich Ihrer Stadt, um die Stoffzufuhr zu sichern. Bauen Sie vorerst keine Gebäude, sondern warten Sie, bis Sie dank Mine, Schmelze und Schmied selbst Werkzeuge herstellen können.

Wo ist Amin Sahir?

Amin Sahir finden Sie südöstlich Ihrer Insel, hinter Emilio Castellis Siedlung. Horten Sie Stoffe oder sorgen Sie für ausreichende Überproduktion, um ihm die erforderlichen Textilien zu bringen. Er ist ab sofort ein zuverlässiger Handelspartner für Tabakwaren. Bauen Sie in der Zwischenzeit in Ihrer Stadt eine Loge und beginnen Sie mit der Erforschung der Logenaktivitäten.



TORTUGA BAY Ganz mit **Monkey Island** aufnehmen kann es die Pirateninsel nicht, doch dafür leisten die Grog trinkenden Bewohner gute Dienste.



SEENOT Den im Wasser treibenden Sohn (1) des Piraten Ramirez einzusammeln ist ein leichtes und sehr lukratives Unterfangen.

A



GRUBENARBEIT Nachdem Wolfshafen steht, wenden Sie sich in Ruhe Ihrer Rohstoffverarbeitung zu. Bauen Sie Lehm ab und schauen Sie sich nach Erzminen um.



DAS LETZTE AUFGEBOT Sobald die Schiffsbauer ob Ihrer Kanonen die Flucht ergriffen haben, sammeln Sie die fehlende Kiste (1) einfach ein.

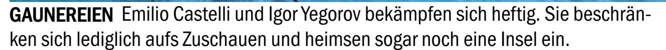


HANDELSMACHT Wenn Sie Ihre Mitspieler mit dem richtigen Unternehmergeist überzeugen, bekommen Sie Waren und Rohstoffe in die Finger, die Sie brauchen.



KRABBELVIECHER Amin Sahir bringt eine Heuschreckenplage über die Siedlung des von seinem hohen Ross herunterkommenden von Schallert.





GAUNEREIEN Emilio Castelli und Igor Yegorov bekämpfen sich heftig. Sie beschränken sich lediglich aufs Zuschauen und heimsen sogar noch eine Insel ein.



VERDECKTER EINSATZ Während Sie Ihre Siedlung in aller Ruhe aufbauen, schleicht Ihr Spion in die nicht bedrohlich wirkende Siedlung von Fürst Igor Yegorov.

Werkzeug für den eitlen Grafen

1. Als Nächstes meldet sich Winfried von Schallert zu Wort und möchte von Ihnen Werkzeug. Ohne größere Mühen sperren Sie das Baumaterial auf Ihrer Heimatinsel und haben auf diese Weise bald genügend Hämmer und Sägen auf Lager. Fahren Sie damit zu ihm.

2. Zum Dank gewährt er Ihnen eine abgelegene Insel. Ob Sie diese, wie Gustav Eichendorff rät, zum Walfang nutzen oder etwa zur Nahrungs- und Alkoholproduktion, bleibt Ihnen überlassen. Da Walfänger und Transiederei aber in Bau und Wartung teure Gebäude sind und Sie nur einige Kaufleute und nicht eine ganze Metropole versorgen sollen, empfehlen wir, später etwas Lampenöl bei Igor Yegorov einzukaufen.

Das ist Ihr Bier!

1. Der trinkfeste Fürst ist auch Ihr nächster Auftraggeber. Bringen Sie ihm den gewünschten Alkohol, auch wenn der soeben mit Werkzeug beglückte Graf protestiert. Schon ist Yegorov bereit, einen Handelsvertrag einzugehen. Das geht allerdings erwartungsgemäß zulasten Ihrer Beziehung mit Winfried von Schallert, der Ihnen die Freundschaft und – viel wichtiger – den Handelsvertrag aufkündigt.

2. Logenaktivitäten sind bei dem eingebildeten Grafen generell ziemlich erfolglos – versuchen Sie gar nicht erst, sich bei ihm einzuschmeicheln.

3. Zwei weniger freundlich gemeinte Aktivitäten Ihrer Geheimloge kommen Ihnen im Folgenden zugute: Emilio Castelli bittet Sie, etwas über die Pläne Yegorovs herauszufinden und diese anschließend zu vereiteln. Nichts leichter als das, vorausgesetzt Sie haben bereits genügend geforscht.

In geheimer Mission

1. Der leise Spion in Yegorovs Dorfzentrum findet heraus, dass Igor Yegorov eine Angriffsflotte bauen will – das ist nicht nur wider Emilio Castellis Interesse! So stimmt auch Gustav Eichendorff der lautstarken Lösung des Problems zu: Setzen Sie Ihre Logenaktivitäten ein – das ohrenbetäubende Werk Ihres Bombenlegers in Yegorovs Werft verhilft Ihnen zum Handelsvertrag mit dem werten Emilio Castelli.

2. Die fortschrittliche Logentechnik der Gegenspionage ist Igor Yegorov glücklicherweise gänzlich unbekannt und so beschuldigt er nicht Sie, sondern den merkantilen Emilio Castelli. Den ausbrechenden Krieg zwischen Castelli und Yegorov verfolgen Sie in Ruhe aus der Zuschauerperspektive.

Vom Krieg was Gutes abkriegen

1. Haben sich die beiden Widersacher schließlich bis aufs Blut bekämpft, erhalten Sie von Castelli als Belohnung für Ihre Informationen eine eroberte Insel, auf der Sie Kakao anbauen können. Auch hier ist es eine Frage Ihrer Spielweise, ob Sie Pralinen selbst produzieren, was eine recht aufwendige Produktionskette erfordert, oder diese einfach bei Castelli per Handelsroute einkaufen.

2. Sie haben nun die Möglichkeit, alle für Kaufleute nötigen Waren zu erhalten. Errichten Sie bei Bedarf die entsprechenden Gebäude und sichern Sie mit Handelsrouten die regelmäßige Zufuhr der Güter ab. Bald sollten die ersten Kaufleute Ihre Ansiedlung bewohnen. Das binnenwirtschaftliche Hauptziel haben Sie damit erreicht und Gustav Eichendorff ist wahrlich stolz auf Sie – aber noch fehlt Ihnen ein Handelsvertrag mit dem Grafen, damit Sie im Szenario weiter vorankommen.



AN SICH GERISSEN Sobald Sie das Kontor und Markthäuser sturmreif geschossen haben, genügt ein Milizverband und das Eiland wechselt den Besitzer.



KÜSTENGEFECHT Die Ankunft auf der Insel Winfried von Schallerts erkämpfen Sie sich mit Ihrer gut ausgerüsteten Kriegsflotte. Der Bombenleger erleichtert den Weg.



Mit Hinterlist zur Freundschaft zurück

1. Noch immer will von Schallert nichts mit Ihnen zu tun haben – der Inder Amin Sahir hilft Ihnen aus der Patsche. Wenn Sie 10 Tonnen selbst hergestelltes oder gekauftes Lampenöl bei ihm abliefern, macht er von der Spezialaktion des indischen Volkes Gebrauch. Eine furchtbare Heuschreckenplage zerstört von Schallerts Nahrungsmittelvorräte. Wie Sie aus leidvoller Erfahrung sicherlich wissen, lassen sich die Einwohner den Lebensmittelentzug nicht lange gefallen.

2. So ist der vorhin noch so stolze Graf auf einmal in arger Bedrängnis. Das können Sie freilich für sich ausnutzen: Genießen Sie, wie der einst so hochmütige von Schallert Sie um Hilfe anfleht, und bringen Sie dem verzweifelten Blaublut 25 Tonnen Nahrung vorbei. In großer Dankbarkeit „vergisst" er die Unstimmigkeit wegen Ihrer Alkohollieferung an Igor. Schon ist der letzte Handelsvertrag in Ihren Händen. Damit hat das Handelsimperium zu alter Größe zurückgefunden und die Stadt erblüht in neuem Glanze!

Die Feuertaufe

Für diese Mission müssen Sie einen langen Atem haben. Geben Sie dem Drängen von Pirat Ramirez vorerst nicht nach und kümmern Sie sich friedlich um die Organisation Ihrer Infrastruktur. Den Anfang macht Ihre Nahrungsversorgung – zunächst reichen wie immer ein paar Fischer völlig aus.

Schafe müssen her!

Da Sie langfristig ein starkes Heer mit einer ordentlichen Flotte aufbauen wollen, errichten Sie zügig eine Woll- und Stoffeversorgung. Stillen Sie auch das Bedürfnis nach Bildung, dann können Sie für eine Weile die Steuerschraube weit nach rechts drehen, ohne dass Ihre erbosten Siedler ihre Hütten abfackeln.

Handelsrouten-Management

Greifen Sie dann mit den Schiffen, die Ihnen zum Spielbeginn überlassen wurden, das von Ramirez erwähnte Handelsschiff an. Haben Sie die erbeuteten Schätze in Ihr Kontor gebracht, schenkt Ihnen der Pirat zum Dank eine weitere Insel. Auf dieser ist sogar schon eine große Werft vorhanden, sodass Sie die teure Forschung für die großen Schiffe nicht aus eigener Tasche zu finanzieren brauchen. Die Stoffversorgung der Insel nutzen Sie ebenfalls für sich aus und richten eine Handelsroute ein.

Zeit für die Kriegsmarine

1. Wegen der zuvor eingerichteten Handelsroute, die nicht Ihre letzte bleibt, und der von Ramirez angemahnten Eskorten, die jetzt durch die Inselwelt schippern, bauen Sie nun eine entsprechend leistungsfähige Kriegsflotte auf. Um sicherzugehen, empfehlen wir den Seekampf mit vier großen oder mindestens sieben kleinen Kriegsschiffen.

2. Die Schiffe und die Werft kosten viel Geld! Halten Sie sich daher zunächst mit dem Bau von Landeinheiten zurück. Sie erhalten später noch die Gelegenheit, sich als geschickt agierender Kommandant eines mittleren Heeres auszuzeichnen.

3. Vorerst geht es nur im Seekampf heiß her. Die Versenkung des Handelsschiffes ist durch die vielen Kriegsschiffe des eingebildeten Grafen ebenfalls ein harter Brocken. Die von Ihrem jüngsten Beutezug ergatterten Münzen ermöglichen Ihnen, Ihre Flotte weiter aufzustocken.

Schiffeversenken spielen

Sobald das große Handelsschiff dem Schicksal der Titanic gefolgt ist, gibt Ihnen Piratenboss Ramirez eine größere Herausforderung: die Eroberung einer Insel. Hören Sie auf den Augenklappenträger und schnappen Sie sich das Eiland mit der Tabakproduktion. Ohne eine Handelsroute, die Ihre rauchenden Untertanen versorgt, werden Sie niemals das Steueraufkommen für eine ausgewachsene Armee aufbringen! Schießen Sie die Insel mit Ihren Kriegsschiffen sturmreif und besetzen Sie dann Kontor und Markthäuser mit Milizverbänden. Gehört die „Marlboro Country"-Insel Ihnen, wenden Sie sich dem weiteren Ausbau Ihrer Stadt und dem Aufbau einer schlagkräftigen Armee zu.

Den Warennachschub sichern

Wenn Sie nicht gerade etwas Treibgut mit Honig auffischen, wird es Ihnen in diesem Szenario nicht möglich sein, Pralinen zu produzieren – über den Bürger-Status werden Sie also nicht hinauskommen. Achten Sie darauf, dass Ihre Handelsrouten zuverlässig genug Material liefern, damit Ihnen Ihre Einwohner nicht aufs Dach steigen, weil der Alkohol ausgeht.

Rüstungswettlauf

1. Erforschen Sie alle offensiven Militärtechniken, bei Geldknappheit zumindest den Mörser. Die Entwicklung des großen Kriegsschiffes ist nicht erforderlich, achten Sie aber auf das von den Piraten mitgelieferte. Logenaktivitäten sind gegenüber dem Grafen kaum wirksam und bringen Sie Ihrem Ziel keinen Deut näher. Der Bombenleger wird das Schloss nicht in die Luft jagen können – darum muss sich letztlich Ihre kämpfende Truppe kümmern.

2. Stellen Sie daher einen schlagkräftigen Verband aus Milizionären, Grenadieren und Mörsern zusammen. Insgesamt besteht Ihr Heer aus wenigstens 16 Verbänden, je nach Ihrem taktischen Geschick. Auf Pikeniere können Sie getrost verzichten, da von Schallert kaum Kavallerie besitzt.

Die letzte große Schlacht

1. Bevor Sie zum Angriff gegen von Schallert schreiten: Lassen Sie in einem Schiff etwas Platz und laden Sie Holz, Werkzeug und Ziegel ein. Greifen Sie zuerst die Türme und die Werft des Gegners an, idealerweise mit einer Kombination von Marine- und Landeinheiten. Danach vernichten Sie die Garnisonen von Schallerts, in denen Ihre Widersacher ausgebildet werden. Errichten Sie ein Kontor, einen Medikus und ein paar Türme zur Abwehr.

2. Der letzte Teil des Szenarios ist simpel: Eliminieren Sie nach und nach von Schallerts Truppen und zerstören Sie schließlich mithilfe Ihrer Mörserverbände das gegnerische Schloss. Herzlichen Glückwunsch – Sie sind waschechter Pirat geworden und damit am Ende der Szenarien angelangt. (sw/bur)



GESCHENKT Das kommt gerade recht: Auf der vom Piraten übergebenen Insel befinden sich Mine (1) und Werft (2) bereits in höchster Aufbaustufe.



TIEFAUSLÄUFER Ramirez hat Recht: Der Sturm beim südöstlichen Atoll der Karte bietet die Gelegenheit, mit der Kriegsflotte kurzen Prozess zu machen.

Battlefield 2142

Battlefield ist nicht gleich Battlefield. Spätestens im vierten Teil der Multiplayer-Shooter-Reihe haben sich die Spielregeln stark geändert. Wir helfen Ihnen, in der dunklen Zukunft zurechtzukommen.

Infanteriewaffen

Waffen der Aufklärer (Sniper)

Mit den Grundmodellen Morretti SR4 Sniper (EU) und Park 52 Sniper (PAC) brauchen Sie zwei Treffer, um Gegner in schwerer Körperpanzerung auszuschalten. Mit Veteranenwaffen wie dem Zeller-H Advanced Sniper Rifle erledigen Sie Feinde mit einem Schuss und fügen sogar leichten Fahrzeugen beträchtlichen Schaden zu! Spielen Sie als Neuling auf Servern mit erfahrenen und gut ausgerüsteten Gegnern, macht der Sniper-Job anfangs wenig Spaß, da Sie Veteranen mit einem Treffer nur auf sich aufmerksam machen. Sparen Sie auf bessere Waffen, bevor Sie hier als Scharfschütze antreten. Das Lambert Carbine ist eine gute Ersatz-Sturmwaffe für getarnte Aufklärer in Stadt- oder Titan-Kämpfen.

Waffen des Sturmsoldaten (Assault)

Die Standard-Sturmgewehre beider Seiten sind zwar nicht überragend, für den Einstieg aber akzeptable Allzweckwaffen. Selbst durch Bewegung ist der Streufaktor relativ gering und im Einzelschussmodus mit Zoom sind die Sturmgewehre auf mittlerer Distanz einfachen Scharfschützengewehren ebenbürtig. Beide Seiten erhalten als Upgrade das Baur H-AR und Voss L-AR. Das Baur H-AR hat eine sehr hohe Durchschlagskraft, reduziert jedoch die Sprint-Reichweite. Daher eignet es sich in Kämpfen in Gebäuden oder im Titan. Das Voss L-AR ist in größeren Arealen die bessere Wahl, da es Beweglichkeit und Feuerkraft gut kombiniert. Die Raketen- und Schrotflinten-Upgrades für die Standardsturmgewehre sind nicht besonders effektiv.

Pionierwaffen (Engineer)

Die Einsteigermodelle sind selbst gegen Fahrzeuge nur mäßig effektiv und gegen Infanterie nahezu unwirksam, da die Projektile keine Splitterwirkung besitzen. Selbst die hochwertigeren Versionen wie das Mitchell SAAW 86 sind für den Infanteriekampf kaum geeignet, richten bei Fahrzeugen jedoch ordentlichen Schaden an. Anti-Tank-Waffen wie das Koenig H-AVR (PAC) sind zwar nicht mit einer automatischen Zielsuchvorrichtung ausgestattet, die Hochgeschwindigkeitsprojektile entfalten jedoch gegen Fahrzeuge eine vernichtende Wirkung. Mit Maschinenpistolen können Sie höchstens unaufmerksame Scharfschützen, Unterstützungssoldaten mit MG oder Pioniere mit Raketenwerfern im Nahkampf überraschen. Durchschlagskraft und Effektivität sind für Distanzkämpfe unzureichend.

Waffen des Unterstützungssoldaten (Support)

Die einfachen Maschinengewehre Shuko K-80 und Bianchi LMG besitzen zwar eine hohe Feuergeschwindigkeit, richten aber nur mäßig Schaden an. So kommt es oft vor, dass Sie trotz besserer Ausgangsposition geübten Sturmsoldaten oder Scharfschützen im Duell unterliegen. Bedenken Sie zudem immer, dass das MG extrem streut, wenn Sie sich bewegen oder gerade erst gestoppt haben. Rücken Sie am besten im Windschatten von Sturmsoldaten vor und sichern Sie in kniender oder liegender Position. Geben Sie kurze Salven ab, damit das MG nicht überhitzt. Das Veteranen-MG Ganz HMG erlaubt Ihnen weiterzusprinten, richtet mehr Schaden an und überhitzt nicht so leicht. Die Schrotflinte Clark 15B Shotgun ist nur in Nahkampfsituationen wie den Titan-Gefechten effektiv.

Upgrades

Permanente Upgrades

Da Veteranenwaffen den Basismodellen deutlich überlegen sind, sollten Sie möglichst schnell Ihre favorisierte Soldatenklasse aufrüsten, um rasch ebenbürtige Modelle zu erhalten. Kaufen Sie – je nach favorisierter Klasse – möglichst früh Gegenstände wie Defibrilator, Tarnfelder, A-12 Enforcer oder Sprengminen (APM). Einen Aufrüstungspunkt sollten Sie in Fragmentgranaten investieren, die allen Klassen zugute kommen.

Feld-Upgrades

Schließen Sie sich einem erfolgreichen Squad an, erhalten Sie nach einiger Zeit Feld-Upgrades. Wird Ihrem Squad ein Upgrade gewährt, wählen Sie sofort eines aus. Die Upgrades erhalten Sie über das Squad-Menü (Taste Pos1). Aber nicht vergessen: Sie müssen im Klassen-Auswahlmenü Ihre Spielfigur mit dem Upgrade auch ausstatten, damit der Gegenstand beim nächsten Spawn verfügbar ist.

Titan-Taktiken

Wege zum Erfolg

1. Entweder zerstören Sie mithilfe der Raketensilos die Schilde des feindlichen Titanen und vernichten anschließend die vier Steuerkonsolen sowie den Reaktor. Oder Sie kontrollieren so viele Silos wie möglich und schießen den Feind-Titanen langsam aber sicher mit Raketen ab. Weg Nummer zwei dauert technisch gesehen länger. Verteidigt der Gegner jedoch den Reaktor hartnäckig, ist die Raketenmethode schneller.
2. Um Steuerkonsolen und Reaktor zu sprengen, brauchen Sie einen Squadleader, der sich im Hintergrund hält, damit getötete Teammitglieder bei ihm spawnen können. Sturmsoldaten beleben getötete Kameraden per Defibrilator wieder und verteilen Medipacks. Dazu brauchen Sie Pioniere mit Raketenwerfern und Granaten, um Konsolen und Reaktor zu sprengen. Da die mitgeführte Munition in der Regel dafür nicht reicht, benötigen Sie einen Unterstützungssoldaten, der Munitionspacks spendet. (oh)

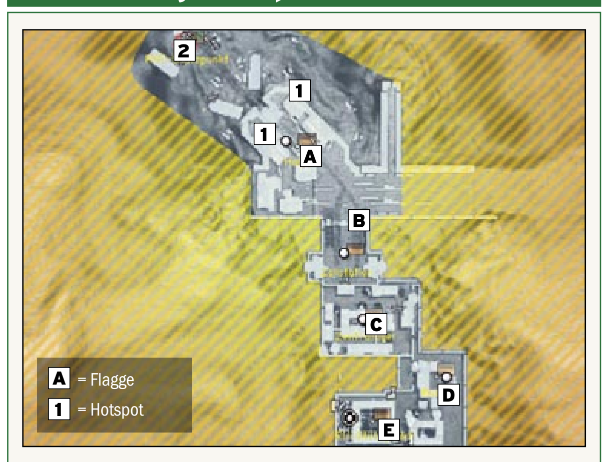


SCHWACHSTELLEN Stoppen Sie Battlewalker und Panzer mit EMP-Granaten. Zielen Sie mit Raketen und Sprenggranaten zudem auf Lüftungsschächte (rot umrahmt).



WAFFENPLATTFORM Kluge Commander bewegen den Titan ihrer Partei in taktisch günstige Positionen, um die mächtigen Bordwaffen zum Einsatz zu bringen.

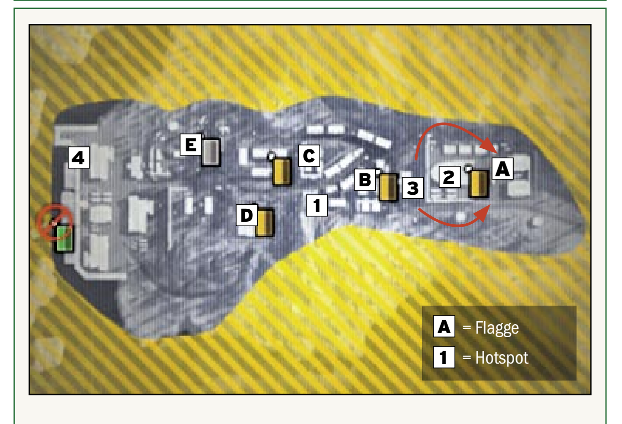
Eroberung: Camp Gibraltar



Die verwinkelten Gassen bieten Campern hervorragende Deckung. Besonders die Kämpfe im Süden der Karte sind von zähen Häuserkämpfen geprägt.

- Die nördliche Flagge A ist meist leicht zu nehmen, wenn Sie die umliegenden Gebäude (1) mit einer Mischung aus Scharf- und MG-Schützen beherrschen.
- Die Flagge B ist durch das offene Gelände ziemlich schwer zu nehmen. Haben Sie jedoch einen fähigen Commander, bereitet er den Angriff mit gezielten Artilleriesschlägen vor.
- Scharfschützen und Maschinengewehre machen Ihnen den Angriff auf die südlichen drei Flaggen schwer. Zudem sind die Flaggen C und D in den ersten Stockwerken aufgestellt und lediglich durch ein Gitter vom Erdboden getrennt. Das bedeutet, dass der Gegner in der Lage ist, Sie auch von unten zu beschießen.
- Auf dieser Karte gibt es einen Battlewalker (2), der spielentscheidend ist.

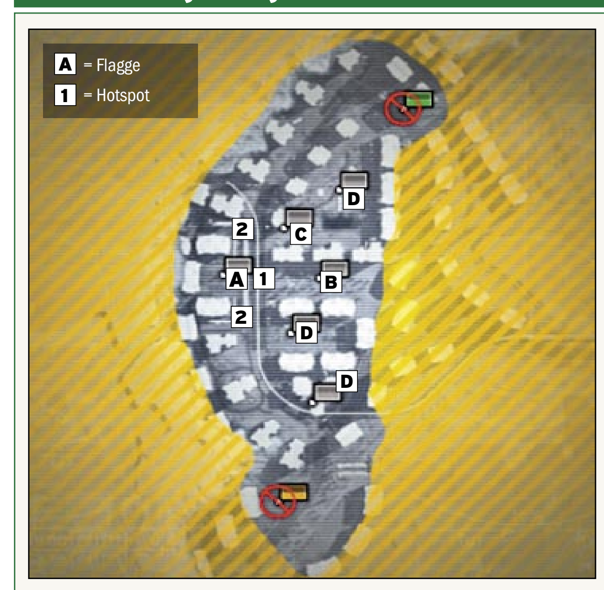
Eroberung: Cerbere Landing



Die heftigsten Kämpfe finden bei den Flaggen B, C und D statt. Flagge A ist schlecht erreichbar, da es nur zwei leicht zu verteidigende Zugänge gibt.

- Die meisten Gefechte finden im Mittelbereich der Karte statt. Zeitweilige Verluste von Flaggen lassen sich hier kaum vermeiden, da es zu viele Zugänge und Deckungsmöglichkeiten gibt.
- Am besten lässt sich noch die Kirche bei D halten. Allerdings haben feindliche Scharfschützen vom Hügel (1) einen guten Einblick auf das Kirchengelände.
- Ähnliches gilt auch für die Flagge B. Vom Turm (2) aus können Scharfschützen bis hinunter zur Flagge schauen. Dazu gelangen Angreifer bei (3) schnell über die Mauer und damit zur Flagge.
- Achten Sie auch immer auf Ihren Rücken. Durch die dicht beieinanderstehenden Gebäude, tauchen oft Gegner hinter Ihnen auf und schalten Sie per Kampfmesser aus.
- Da es auf dieser Karte lediglich einen Battlewalker (4) gibt, spielt dieser natürlich eine große Rolle. Flagge A ist ausschließlich über zwei Wege zu erreichen (rote Pfeile). Deshalb benötigen Sie Feuerunterstützung.

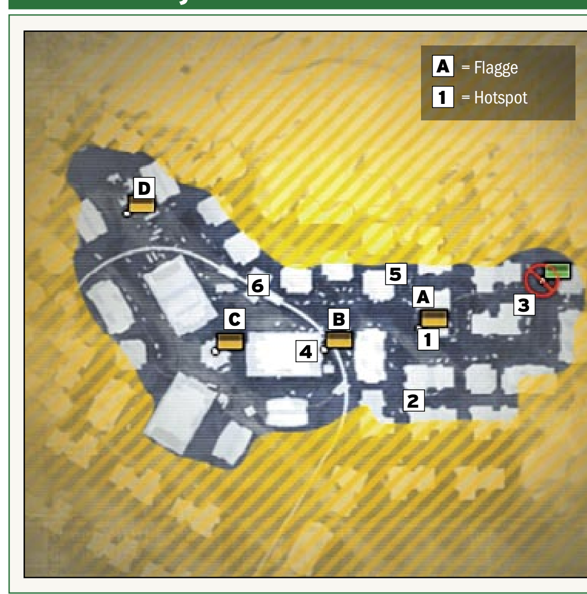
Eroberung: Belgrade



Zwischen den Flaggen C, B und D finden intensive Bewegungskämpfe statt. Fahrzeuge spielen hier eine relativ große Rolle.

• Den erhöhten Bereich bei Flagge A können Sie hervorragend mit ein bis zwei Scharfschützen abriegeln. Legen Sie zudem einige Minen am Treppenaufgang (1) und an den Rampen (2). Vorstürmende Angreifer laufen so leicht in die Falle. Auch die Zugänge zur Flagge sollten Sie mit Sprengfallen versehen.
• Um den Funkturm bei B einzunehmen, sollten Sie gedeckt von ein oder zwei MG-Schützen schnell vorrücken. Vorsicht: Die Betonabsperrung rund um die Flagge gibt nur das Gefühl von Sicherheit! Ein bis zwei gut platzierte Fragmentgranaten löschen in wenigen Sekunden einen ganzen Angriffstrupp aus. Greifen Sie die Flagge also an, verstecken Sie sich nicht. Geben Sie aus der Deckung heraus Feuer, um Gegenangriffe im Keim zu ersticken.
• Flagge C ist relativ leicht zu nehmen. Beziehen Sie nahe am Gebäude Position und geben mit zwei bis drei Leuten in die verschiedenen Richtungen Deckung, ist die Flagge leicht zu halten. MG-Schützen wirken hier wahre Wunder.
• Auf dieser Eroberungskarte gibt es relativ viele Fahrzeuge. Pro Seite stehen je ein Panzer und ein Battlewalker zur Verfügung.
• Setzt Ihr Gegner mehrere Fahrzeuge ein, achten Sie darauf, dass Ihre Unterstützungssoldaten EMP-Granaten mitführen und einige Ihrer Leute auf Pioniere mit Raketenwerfern umsatteln. Ihr Commander sollte feindliche Kampfläufer mit einer Kombination aus EMP-Schlägen und Artilleriesalven erledigen.

Eroberung: Fall of Berlin



Auf dieser Karte ist Stellungskampf an der Tagesordnung. Gelingt es den EU-Truppen, eine der beiden Schlüsselpositionen zu halten, gewinnen sie.

• Im Optimalfall stoppen die EU-Truppen die PAC-Einheiten bei Flagge A. Meist greifen die PAC-Truppen über den ersten Stock bei (1) oder über eine Seitenstraße (2) an. Erfahrene EU-Spieler sichern hier mit Scharfschützen und Maschinengewehren.
• In der Regel halten EU-Spieler den Bereich um Flagge A zusätzlich mit ihrem Battlewalker und APC. Werden die Fahrzeuge beschädigt, ziehen Sie sich ein Stück zurück und reparieren diese.
• Battlewalker-Piloten sollten sich nicht dazu hinreißen lassen, den Spawn-Punkt der PAC (3) zu besetzen. Erstens ist das unfair und zweitens schlüpfen oft PAC-Kommandotrupps unbemerkt durch und nehmen Flaggen im Hinterland ein.
• Fällt Flagge A, bietet Flagge B eine ebenso gute Auffangstellung für EU-Truppen. Im ersten Stock des Gebäudes (4) bietet sich eine perfekte Position für Scharfschützen.
• Sollte die Verteidigung bei A halten, umgehen geschickte PAC-Spieler die Stellung bei (5) und nehmen die Flaggen bei B und C im Handstreich ein. Damit kommt gewöhnlich Bewegung ins Spiel, da die meisten Verteidiger bei A abrücken müssen.
• Die Hochbahn bei (6) ist eine sehr gute Stellung für Scharfschützen.
• Da die Kämpfe auf dieser Karte nur auf wenige Stellen begrenzt sind, kann ein guter Commander riesige Vorteile bringen. Mithilfe von UAV-Aufklärung sowie konzentrierten EMP- und Artillerieschlägen lassen sich selbst hartnäckig verteidigte Positionen einnehmen.

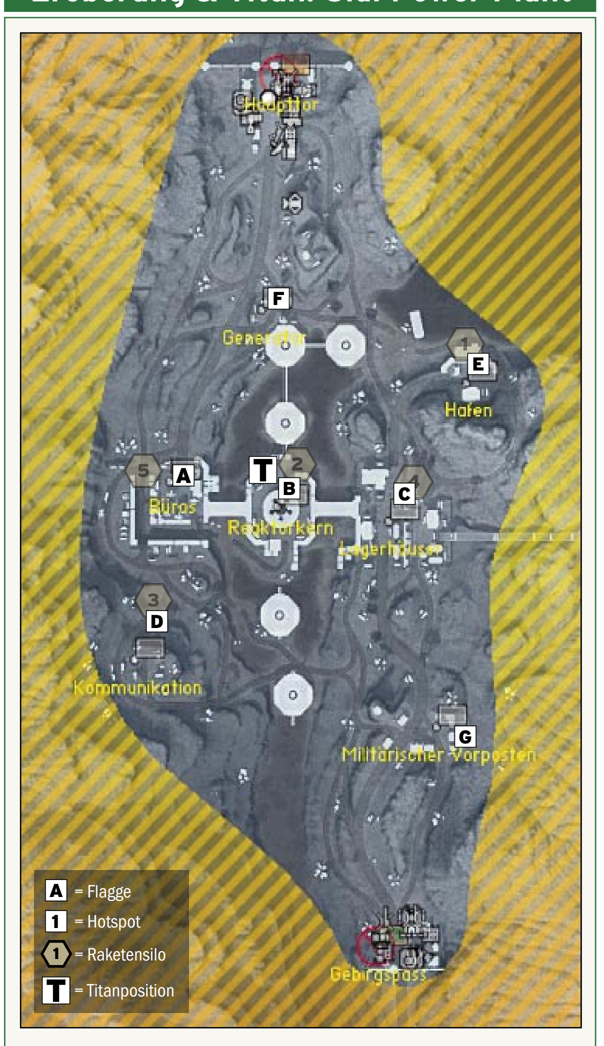
Eroberung: Tunis Harbor



Diese Karte ist ein Paradies für Scharfschützen! Aber auch erfahrene Battlewalker-Besatzungen kommen voll auf ihre Kosten.

• In den meisten Partien entscheidet die Flagge beim Kraftwerk B über den Ausgang der Schlacht. Allerdings ist das Flaggengelände von Norden wie von Süden leicht einzusehen und von erstklassigen Scharfschützenpositionen (1) umzingelt.
• Dazu sind die Laufstege – auf der Karte rot gekennzeichnet – geradezu ein Highway für Scharfschützen. Über diese Stege lassen sich praktisch alle wichtigen Punkte auf der Karte gut erreichen und das Schussfeld ist Güteklasse A!
• Die westliche Flagge A ist meist fest in EU-Hand, da die umliegenden Waggons gute Deckung bieten und die meisten EU-Spieler genau hier durchkommen, wenn sie in ihrer Basis spawnen. Das Gleiche gilt für die östliche Flagge und die PAC.
• Schaffen Sie es aber, alle drei Flaggen einzunehmen und den Gegner in seiner Basis einzuschließen, indem Sie die schmalen Passagen (2 oder 3) besetzen, haben Sie die Runde im Handumdrehen gewonnen.
• Wenn nicht, dann geraten Partien auf dieser Karte meist zu infanterielastigen Bewegungsgefechten um Flagge B.
• Jede Partei erhält in der Basis einen Battlewalker. Ist eine erfahrene Crew am Steuer und sind Pioniere im Einsatz, die den Kampfläufer bei Beschädigung reparieren, sind die Kampfläufer der Schlüssel zum Sieg.
• Erfahrene Commander, die pausenlos UAV-Dronen, Artillerie- und EMP-Schläge einsetzen, spielen ebenfalls eine entscheidende Rolle.

Eroberung & Titan: Sidi Power Plant



Vier Battlewalker sind im Spiel! Meist finden rund um das zentral gelegene Gebäude die heftigsten Gefechte statt.

Eroberungs-Modus

• In den meisten Partien sind die mittig gelegenen Flaggen (A, B und C) entscheidend. Flagge B kann jedoch nur von Infanteristen eingenommen werden, da sie versteckt in einem Raketensilo liegt. Fahrzeuge sollten jedoch den Bereich um die Flagge sichern, zumal Battlewalker und Panzer den Innenraum des Silos teilweise einsehen können.
• Bei insgesamt vier Flaggen (A, C, D und E) spawnen Battlewalker! Sorgen Sie dafür, dass Ihre Seite mindestens zwei bis drei Kampfläufer erobert.
• Flagge E ist für PAC-Truppen besonders interessant, da sie über einen Schleichweg (rot) erreichbar ist.
• Die Transportgleitertaktik eignet sich besonders, um die Flaggen D bis G zu nehmen.
• Nutzen Sie konsequent die Geschützstellungen, sollte der Gegner Ihre Flaggen mit Panzern, Battlewalkern oder Transportgleitern angreifen.

Titan-Modus

• Bringt Ihr Commander den Titan (T) Ihrer Partei mittig in Position, beherrschen Sie drei von fünf Raketensilos (1 bis 3) mit den Bordwaffen Ihres Mutterschiffes.
• Halten Sie die drei mittigen Raketensilos, sind Ihnen die beiden Battlewalker bei 1 und 3 sicher.
• Silo Nummer 2 lässt sich hervorragend mit Infanterie sichern, da Fahrzeuge hier nicht hineingelangen.
• Die etwas weiter entfernten Silos 4 und 5 sollten Sie dagegen mit Transportgleitern einnehmen, da die Reichweite der Bordwaffen hierfür nicht reicht.
• Sorgen Sie genau wie im Eroberungs-Modus dafür, dass Ihre Partei anfangs mindestens zwei oder mehr Battlewalker kontrolliert. Ist der Schild des gegnerischen Titans jedoch zusammengebrochen, verzichten Sie auf weitere Bodenkämpfe und greifen mit einem gut organisierten Squad das Feindschiff an.

Eroberung & Titan: Suezkanal



Da jeder Flaggenpunkt und jedes Silo von allen Seiten angegriffen werden kann, sind temporeiche Gefechte an der Tagesordnung.

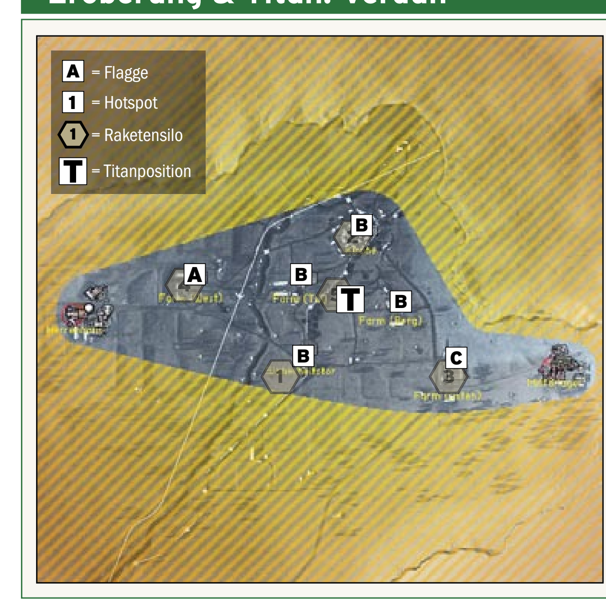
Eroberungs-Modus

- Auch hier hat die EU das Problem, dass sie keine sichere Basis besitzt, die PAC-Truppen hingegen haben gleich zwei (1)! Achten Sie deshalb darauf, dass die Flaggen westlich des Suezkanals nicht verloren gehen. Diese Aufgabe ist besonders schwer, weil PAC-Einheiten im nordöstlichen Vorposten über Transportgleiter verfügen und so leicht hinter den Linien landen können.
- Durch das ausgedehnte Gelände ist die Transportgleiter-Taktik optimal.
- Die meisten Kämpfe finden bei den Flaggen D bis E im Mittelbereich statt.
- Battlewalker gibt es auf dieser Map keine, weshalb Panzer die wichtigste Bodeneinheit sind.

Titan-Modus

- Auf dieser Karte gibt es zwei sehr gute Positionen (T), an denen Commander den Titan parken können, um drei Raketensilos mit Bordwaffen abzudecken.
- Genau wie bei der Eroberungsvariante lohnt sich auch im Titan-Modus der Einsatz von Transportgleitern, da die Raketensilos relativ weit voneinander entfernt liegen. Panzer müssen relativ große Wegstrecken zurücklegen.
- Da auch in der Titan-Variante keine Battlewalker enthalten sind, führen Sie Panzer von den Hauptbasen im Westen und Osten heran. Tanks sind zwar langsamer als Transportgleiter, für eine gelandete Gleiterbesatzung aber eine richtig böse Überraschung.

Eroberung & Titan: Verdun



Der Mittelabschnitt der Karte ist der Knackpunkt. Halten Sie die Silos oder Flaggen rund um die Mauer, hat der Gegner schlechte Karten.

Eroberungs-Modus

- Die beiden in Richtung der Basen gewandten Flaggen A (Westen) und C (Osten) sind eine sichere Bank für die jeweiligen Spielparteien, da in der Basis startende Truppen hier immer vorbei kommen.
- Entscheidender sind die Flaggen im Mittelbereich B.
- Der Bereich um die Kirche ist für Nahkämpfe – also für Sturmsoldaten – gut geeignet, während Scharfschützen beim Sicherheitstor ein erstklassiges Schussfeld haben. Aber freuen Sie sich nicht zu früh: Gepanzerte Truppen tragen die meisten Kämpfe aus.
- Da die Flaggen im Mittelbereich nah beieinander liegen, lohnt sich der Einsatz eines Gleitertransporters kaum.

Titan-Modus

- Genau wie beim Eroberungs-Modus ist der Mittelabschnitt wichtig. Halten Sie zwei der drei mittig gelegenen Raketensilos und natürlich das Silo, da in der Nähe Ihrer Hauptbasis liegt.
- Ihr Commander sollte den Titan genau über dem mittleren Silo (T) in Position bringen. Von hier aus erreichen Sie mit Leichtigkeit alle drei Raketenabschussrampen in diesem Abschnitt.
- Neben dem Silo in der Mitte erscheint ein Battlewalker, der für die Gefechte eine Schlüsselrolle spielt. Lassen Sie den Kampfläufer nicht in Feindeshand fallen!
- Transportgleiter sind auch in der Titan-Variante nicht effektiv, da die Raketensilos noch dichter beieinanderliegen.

Eroberung & Titan: Minsk

Die für beide Spielmodi konzipierte Karte Minsk bietet fahrzeuglastige Bewegungsschlachten, wie man sie aus anderen Battlefield-Spielen kennt.

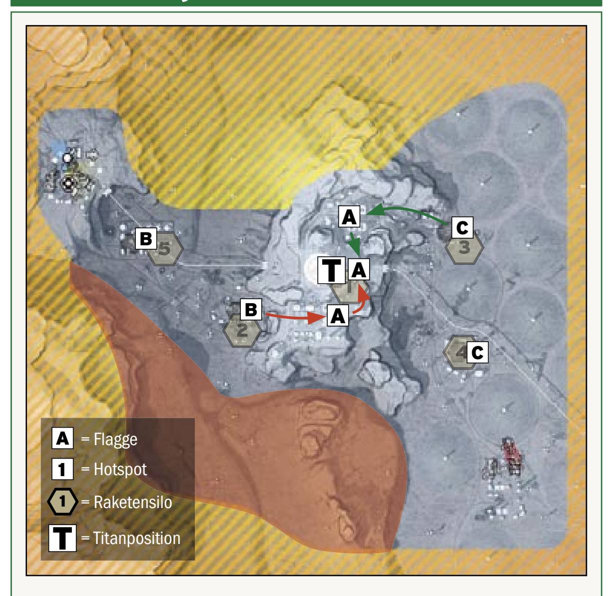
Eroberungs-Modus

- Die EU-Truppen haben den Nachteil, dass sie über keine sichere Basis verfügen. Die PAC-Einheiten dagegen schon. Das östliche Lager ist für die EU uneinnehmbar.
- Am besten lässt sich der Angriff der PAC-Truppen bei A eindämmen. Diese Engstelle zwingt zumindest die Bodeneinheiten der Koalitionstruppen hier anzugreifen.
- Die Stellung bietet aber nur trügerische Sicherheit, da PAC-Einheiten auch per Flugeinheiten ins Hinterland vorstoßen können. Die in den Grundlagentipps für den Titan-Modus beschriebene Transportertaktik ist auf dieser Karte für beide Seiten ebenfalls erste Wahl. So sollte es möglich sein, ständig vier der insgesamt sieben Flaggen dauerhaft zu halten.

Titan-Modus

- Positioniert der Commander Ihrer Partei Ihren Titan in der Mitte des Schlachtfeldes (T), ist es relativ einfach, drei der Raketensilos (1, 2 und 3) dauerhaft zu halten – dies gilt für beide Spielparteien.So können Sie Angreifer mit den Bordgeschützen des Titans unter Feuer nehmen. Selbst Battlewalker halten dem Bombardement nicht stand.
- Battlewalker sind an den Silos 1 und 5 erhältlich. Panzer gibt es fast an allen Punkten, weshalb die meisten Gefechte hochmobil mit gepanzerten Einheiten geführt werden.
- Sollte die Strategie mit den geparkten Titanen nicht aufgehen, greifen Sie wie im Eroberungs-Modus auf die Transportgleiter-Taktik zurück.

Eroberung & Titan: Shuiha Taiba



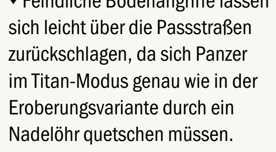
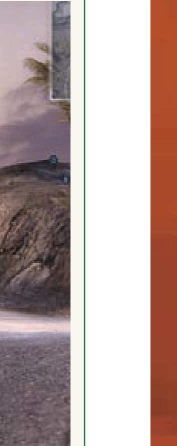
Durch den Gebirgszug in der Mitte können Gefechte zu Stellungskriegen ausarten. Der Industriekomplex auf dem Hügel macht es Panzern zudem schwer.

Eroberungs-Modus

- Der mittig auf der Karte gelegene Hügel ist Dreh- und Angelpunkt für alle Bodenoperationen. Halten Sie die drei Flaggen bei A und die jeweiligen zwei Flaggen im Hinterland (B für EU und C für PAC), sind Sie auf der Siegerstraße.
- Der Industriekomplex in der Mitte ist nur schwer zugänglich. Lediglich zwei elend lange Zufahrtswege existieren: von Westen (rot) und von Osten (grün). Beide Routen sind für Verteidiger leicht abzuriegeln.
- Natürlich können Sie die Bodenverteidigung auch mit Luftangriffen aushebeln. Haben Sie gute Transporterbesatzungen, nehmen Sie feindliche Flaggen im Hinterland im Handstreich. Allerdings sind Transporter beim Anflug auf die Flaggenpunkte leicht auszumachen.

Titan-Modus

- Die Titan-Variante der Karte ist etwas größer geraten, da im Süden weiteres Gelände hinzukommt. Das Hügelgelände (rot) macht es Panzern jedoch unmöglich, von Osten nach Westen und umgekehrt zu fahren. Transportflieger können hier jedoch relativ unbemerkt durchstoßen und Raketensilos im Hinterland angreifen.
- Positioniert der Commander Ihrer Partei den Titan über einem der beiden Zielpunkte (T), haben Sie mindestens drei der fünf Raketensilos in Reichweite der Bordwaffen.
- Feindliche Bodenangriffe lassen sich leicht über die Passstraßen zurückschlagen, da sich Panzer im Titan-Modus genau wie in der Eroberungsvariante durch ein Nadelöhr quetschen müssen.

PASS Um zur Mitte zu gelangen, müssen Sie diese Engstelle überwinden.

Dark Messiah of Might and Magic

Einen Großteil der Faszination erzeugt das Spiel durch die große Freiheit, wie man an die Gegner herangehen kann. Auf diesen Seiten geben wir Ihnen Tipps zu Kampf und Magie. Außerdem verraten wir, wie Sie geheime Räume finden.

Kampftaktiken

Machen Sie sich die Spielumgebung zunutze

1. Fast überall in den Levels gibt es Hilfen, die Ihnen das Leben erleichtern. Damit ist nicht nur gemeint, dass umsichtige Spieler allerlei Dinge wie Heiltränke oder Pfeile finden, sondern dass Sie im Kampf Gegner beispielsweise in Stachelgitter treten. An anderen Stellen können Sie Holzbauten zum Einsturz bringen.

2. Wenn Sie einen Schalter oder Hebel finden, hat dieser einen konkreten Nutzen für Sie, sodass damit etwa eine Falle in Gang gesetzt wird, die die Gegnerschar dezimiert.

3. In engeren Gängen können Sie den Weg mit Fässern blockieren, um die Gegner aus der Distanz auszuschalten.

4. In Holzkisten mit aufgemaltem Drachensymbol findet man Nahrung, Heiltränke oder Pfeile. Achten Sie auch auf Schränke, die sich öffnen lassen. Manche davon enthalten Gegenstände – genauso wie einige Objekte, die sich zerstören lassen.

5. Sobald Sie im Besitz eines Bogens sind, denken Sie daran, dass Sie einen Feuerpfeil verschießen können, indem Sie den Bogen spannen und dann den Pfeil in eine Feuerquelle halten. Nicht nur mit dem Schwert, auch mit dem Bogen oder einem Zauberspruch lassen sich einfache Holzkonstruktionen zum Einsturz bringen. Oft finden sich auf diesen Holzkonstruktionen Fässer, die Gegner niederstrecken.

Wissenswertes zum Kampf

1. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und erst loslassen, wenn ein Gegner in Ihrer Nähe ist, vollführen Sie einen besonders heftigen Hieb. Benutzen Sie diesen Hieb gerade dann, wenn ein Gegner zum Schlag ausholt. So durchbrechen Sie seine Verteidigung am effektivsten.

2. Sie können Ihre Gegner treten. Dies ist eine Möglichkeit, sie sich vom Hals zu schaffen, was gerade bei Kämpfen mit mehreren Gegnern hilfreich ist.

3. Kombinieren Sie den heftigen Hieb mit dem Fußtritt, um Ihre Gegner noch schneller zu erledigen. So bleibt ihnen kaum eine Chance, die Attacken zu parieren.

4. Besonders bei mehreren Gegnern ist das Blocken eine sinnvolle Aktion, eben immer dann, wenn ein Gegner zum Schlag ausholt.

5. Sollte es einmal brenzlig werden, sprinten Sie in einen Raum und schließen die Tür hinter sich. Dort können Sie notfalls Heiltränke zu sich nehmen oder in aller Ruhe die richtige Waffe für die Situation auswählen.

6. Auch wenn Sie einen Gegner niedergestreckt haben, heißt das nicht zwangläufig, dass er auch erledigt ist. Schlagen Sie deshalb lieber einmal mehr als zu wenig zu. Gerade bei Untoten sollten Sie darauf achten.

7. Ein einfaches Ölfläschchen bringt Ihnen nicht viel, denken Sie? Falsch gedacht! Schmeißen Sie es beispielsweise in den Eingang eines Hauses und halten Sie einen Feuerpfeil parat. Locken Sie nun Ihre Gegner an. Sobald einer das Haus mit der präparierten Tür betreten will, setzen Sie die Öllache in Brand und Ihr Gegner ist nach wenigen Sekunden Geschichte.

Auf leisen Sohlen

Manchmal empfiehlt es sich zu schleichen. Nutzen Sie diese Fähigkeit, um bei mehreren Gegnern die Lage zu sondieren und um mögliche Hilfsmittel auszumachen, etwa einsturzgefährdete Balken. Manchmal können Sie sich auch von hinten an einen Gegner herantasten, um ihn durch eine besonders heftige Attacke auszuschalten. Denken Sie daran, dass ein Sprint Geräusche verursacht und Sie im Fackelschein sofort sichtbar sind.

Magiertaktiken

Einstellungssache

Haben Sie die ersten Zaubersprüche erlernt, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und ziehen ihn in die Leiste, die sich am unteren Bildschirmrand befindet. So ist jeder Waffen beziehungsweise jedem Zauberspruch eine Zahl von 1 bis 9 zugeordnet. Über die Tastatur können Sie den gewünschten Zauber auswählen. Dadurch haben Sie in hitzigen Gefechten einen großen Zeitvorteil.

Freeze (Einfrieren)

Vereisen Sie Ihren Gegner, um ihm mit einem anderen Zauberspruch den Rest zu geben. Wird der vereiste Gegner mit einer Waffe geschlagen, bricht das Eis und der Zauber ist aufgehoben. Vereiste Gegner lassen sich Abhänge hinunterschubsen oder in Stachelgitter treten. Wird der Spruch auf die Umgebung angewendet, bildet sich dort eine Eisschicht, auf der Gegner ausrutschen. So gewinnen Sie wertvolle Sekunden.

Charm (Charme)

Wenn Sie gegen mehrere Feinde antreten, können Sie den Zauber Charme sinnvoll einsetzen. Auf einen Gegner angewendet, kämpft er fortan für Sie. Natürlich können Sie Ihren neuen „Freund" auch sofort erledigen, er hat keine Gelegenheit zur Gegenwehr.

Weaken (Schwächen)

Damit können Sie Ihre Gegner schwächen, sodass sie sich unter anderem langsamer bewegen. Bei mehreren Gegnern kann man diesen Zauber auch gut mit Charme kombinieren. Oder Sie schwächen erst einen Gegner, um ihn dann einzufrieren.

Sanctuary (Zuflucht)

Dieser Zauberspruch schützt Sie für gewisse Zeit vor feindlichen Angriffen.

Fire Trap (Feuerfalle)

Diese Falle ist besonders bei einem patrouillierenden Gegner wirksam. Legen Sie die Falle dort, wo er seine Runde dreht. Alternativ ist es auch möglich, die Falle vor Sareth entstehen zu lassen und die Gegner dann anzulocken. Das funktioniert allerdings nicht bei Fernkämpfern.

Flame Arrow (Feuerpfeil)

Wie auch per konventionellen Feuerpfeilen setzen Sie mit diesem magischen Geschoss Öllachen in Brand, um Ihre Gegner in Flammen aufgehen zu lassen.

Telekinesis (Telekinese)

Wie Sie sich vielleicht denken, befähigt Sie der Zauber dazu, Gegenstände zu nehmen und dort fallen zu lassen, wo Sie wollen (rechte Maustaste). Wenn man auf diese Weise ein paar Kisten stapelt, kann man höher gelegene Räume erreichen. Außerdem können Sie die aufgenommenen Gegenstände auf Gegner werfen. Zur tödlichen Waffe wird dieser Spruch, wenn ein Feind am Abgrund steht und Sie ihn mit einer Kiste treffen.

Levelsecrets

Hier finden Sie einige ausgewählte Geheimnisse, auf die Sie während des Abenteuers stoßen können. Beachten Sie bitte, dass wir die Begriffe der englischen Version verwenden, die wir getestet haben.

Chapter 2: The Gleam of a Cold Knife

1. Haben Sie sich im Gebäude immer weiter nach oben gearbeitet, kommen Sie an eine Stelle, an der ein einzelner Soldat steht. Eine kleine Holztreppe führt zu ihm. An der Wand befindet sich eine Lampe, die ein geheimer Schalter ist. Betätigen Sie ihn, um eine Steintür zu öffnen. Diese gewährt Ihnen Zugang zum Dachboden. Gehen Sie nach rechts und stellen Sie sich auf das Bücherregal; springen Sie von dort in die Ecke des Raumes. Auf dem Tisch liegen die versteckten Gegenstände („Scroll of Fireball", „Scroll of Charm", „The Thonnish Manuscript", „Stone Skin Potion").

Chapter 5: Temple of the Spider

1. In diesem Level gelangen Sie zwangläufig in ein Untergrundsystem aus Tunneln. In einem Raum erhalten Sie den „Robe Bow" (Seil-Bogen). Wenn Sie damit auf eine hölzerne Oberfläche schießen, wird ein Seil zu Ihnen heruntergelassen. Gehen Sie nun den Gang mit den Spinnenweben entlang. Am Ende angekommen, schießen Sie einen Pfeil auf einen Holzbalken. Oben im Raum finden Sie einige nützliche Gegenstände („Poison Bow", „Full Health Potion", „Antidote").

2. Haben Sie mit dem Seil-Bogen einen Weg nach oben gefunden, führt der Pfad gleich wieder in ein Höhlensystem. Nach den ersten Metern stoßen Sie auf einen See. Auf dem Grund befindet sich eine Kiste („Food Rations", zweimal „Bottle of Berry Juice").

3. Nach dem (optionalen) Kampf mit dem Zyklopen gehen Sie die Treppe hinauf, an der ein Wegweiser steht. In der Tempelanlage gibt es mehrere kleine Räume. In einem steht eine Kiste, die durch Feuerfallen an den Wänden gesichert ist. In der rechten Ecke des Raumes ist ein Loch. Im Nebenraum finden Sie zweimal „Scroll of Fireball", jeweils eine „Scroll of Sanctuary", „Scroll of Lightning" und „Scroll of Charm" sowie einen „Staff of the Firelord".

4. Haben Sie den Aufzug wieder in Gang gesetzt, gehen Sie zu ihm zurück. Vor ihm ist eine Wand, bei der sich eine Holzramme befindet. Nutzen Sie diese, um einen Geheimraum freizulegen. Nachdem Sie die Goblins erledigt haben, können Sie in Ruhe den Sarg öffnen, der sich in der Mitte des Raumes befindet. Darin liegen die „Lightning Daggers" sowie eine „Will Potion".

Chapter 7: Fire in the Blood

1. Bevor Sie die Gegenstände aufsammeln können, müssen Sie erst Ihren Rucksack finden. Nachdem Sie am Anfang von Kapitel sieben vom Boden aufgestanden sind, schauen Sie ein Stück nach links und springen dort ins Wasser. Schwimmen Sie weiter, bis Sie eine vermeintliche Sackgasse entdecken. Tauchen Sie nun unter Wasser, um unter der Felswand durchzuschwimmen. Auf der anderen Seite gehen Sie an Land und finden eine„Health Potion", eine „Stone Skin Potion" sowie ein „Lightning Shield".

2. Sind Sie dem Riesenwurm entkommen, müssen Sie in einem Turm nach oben gelangen. Schießen Sie mit dem Seil-Bogen auf den Holzbalken über Ihnen und klettern Sie hinauf. Etwa einen Meter unter dem Balken ist ein Loch in der Wand, dort schimmert schon das „Master Thief's Outfit". Um schließlich nach oben zu gelangen, betätigen Sie am Boden einen Hebel.

Chapter 9: City of Flames

1. Wenn Sie die Leiter hinaufgeklettert sind, ist vor Ihnen eine verschlossene Tür. Knacken Sie das Schloss, um an diverse Tränke (zweimal „Health Potion", „Mana Potion") und Nahrungsmittel zu gelangen.

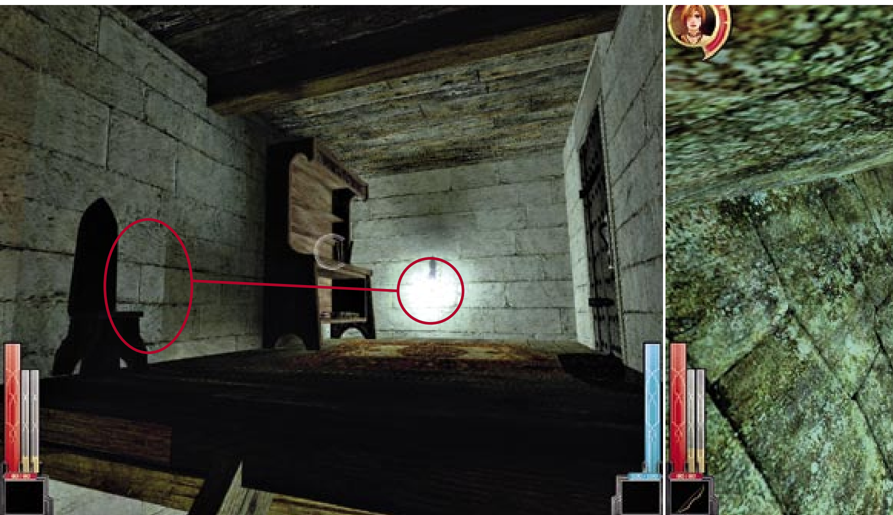
2. Nachdem Sie ein paar Goblins getötet haben, öffnet Nichtspielercharakter Perey seine Haustür. Nach einem Gespräch folgen Sie ihm die Treppe hinauf. Anstatt ihm nachzulaufen, gehen Sie nach links und knacken dort die Tür, dahinter finden Sie eine „Health Potion".

3. Nachdem Sie in der Kirche waren und die Untoten auf dem Friedhof erledigt haben, gehen Sie wieder runter. Bald treffen Sie auf Verbündete. Es kommt zum Kampf, da einige Feinde durch eine offene Stelle in einer Mauer gelangen. Sie gehen dort durch und entdecken auf der linken Seite ein Fass. Dahinter finden Sie den „Ring of Phoenix", eine „Scroll of Freeze" und eine „Scroll of Fireball".

4. Kurze Zeit später gehen Sie in einem Haus eine Treppe hinauf. Nach der Ladepause steht rechts in der Ecke eine Leiter. Oben finden Sie zweimal „Scroll of Fire Trap", „Scroll of Freeze" und „Scroll of Sanctuary".

5. Sind Sie wieder auf Perey gestoßen, kommen Sie in ein Haus. Gehen Sie dort in die oberste Etage und öffnen Sie einen Schrank („Mana Potion", „Health Potion", „Full Health Potion") und die Kiste (zweimal „Scroll of Telekinesis"), um an die versteckten Gegenstände zu gelangen. (fh)

D



KAPITEL 2, ERSTES SECRET Die Lampe entpuppt sich als Schalter. Sie öffnet eine Geheimtür in der Steinmauer, die Ihnen Zugang zum Dachboden gewährt.



KAPITEL 5, ERSTES SECRET Mit dem Seilbogen gelangen Sie an Stellen, die sonst unzugänglich wären. Halten Sie Ausschau nach Holzbalken über Ihnen.



KAPITEL 7, ERSTES SECRET Bevor Sie die versteckten Gegenstände am Anfang des siebten Kapitels mitnehmen können, müssen Sie Ihren Rucksack wiederfinden.



KAPITEL 9, DRITTES SECRET Durch dieses Loch gelangen Goblins in die Stadt. Einige Meter dahinter verbirgt sich ein großes Fass, hinter dem Gegenstände liegen.

Die Sims 2: Haustiere

Erziehung und Ausbildung, Pflege und Nachwuchs, Karriere und Lebensverlängerung – das Zusammenleben zwischen Sims und ihren Haustieren besteht aus mehr als Gassi gehen und Futternapf füllen.

Hofhund und Hauskatze in drei Schritten

Drei alternative Wege führen in der **Sims 2**-Erweiterung **Haustiere** zum vierbeinigen Mitbewohner.

1) Erstellen

Im Menü „Familie erstellen" kreieren Sie genau wie bisher eine neue Sim-Familie. Statt ein Kind oder einen Erwachsenen fügen Sie allerdings im dann folgenden Wahlbildschirm Hund oder Katze hinzu. Die Konfiguration ist simpel und selbsterklärend – mit Schiebereglern und vorgefertigten Schablonen für Körperbau, Gesichtsform, Ohren und Frisur schaffen Sie Ihr Wunschtier. Die Optik wirkt sich nicht auf die Paarungstauglichkeit oder das Sozialverhalten aus. Im Unterschied zu den Sims gibt es bei Tieren keine „An-" und „Abtörner". Wichtig ist jedoch der Charakter, einzustellen in fünf Kategorien im abschließenden Menü. Unbedingt empfehlenswert: Schlaue Tiere, denn Erziehung und Training spielen eine große Rolle im täglichen Zusammenleben, geistig träge Gefährten nerven schnell. Der Wert „Penibel" vereinfacht das Spiel zusätzlich. Ein reinlicher Hund wühlt nicht ständig im Dreck und spart den Besitzern viel Waschabeit in der heimischen Badewanne.
Pärchen können Sie übrigens nicht kreieren – das Beziehungsmenü für Tiere gibt lediglich Geschwister oder Mitbewohner her. Ohne den Beziehungsbonus, den beispielsweise ein erstelltes Sim-Ehepaar hat, ist Charakterkompatibilität umso wichtiger – Spieler mit Zuchtambitionen stimmen die Persönlichkeit ihrer Schützlinge aufeinander ab. Aggressive Katzen und Kater liegen regelmäßig miteinander im Clinch; ein aktiver und ein fauler Hund kommen weniger gut miteinander aus als zwei Exemplare mit augeprägtem Bewegungsdrang.

2) Adoptieren

Das Tieradoptionszentrum ist ein neuer Eintrag im häuslichen **Sims 2**-Telefonbuch, Kategorie „Service". Ein Anruf bei der 24 Stunden besetzten Hotline öffnet eine Übersicht der gerade heimatlosen Hunde und Katzen. Der große Vorteil gegenüber eigens erstellten Tieren: Viele Tierheiminsassen haben bereits Kommandos und Verhaltensweisen erlernt (siehe „Erziehung und Training"), was den Start erleichtert. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Icons, um zu erfahren, ob Adoptionskandidaten zum Beispiel mit Vorliebe Sofas demolieren und Sim-Speisen mampfen oder ihre Krallen nur am Kratzbaum schärfen und Tierfutter bevorzugen. Der Haken: Je besser ausgebildet das Tier der Wahl, desto höher der Preis. Eine Katzendame mit drei gelernten Verhaltensweisen und Kommandos liegt bei 1.800 Simoleons.
Die grundlegende Persönlichkeit der angebotenen Tiere können Sie nicht verändern. Wollen Sie mehrere auf einmal anschaffen, wägen Sie deshalb gut ab, ob sie zueinander passen.
Ein Vorteil der Adoption: Gelegentlich finden Sie dort unwiderstehlich süße Kätzchen und Welpen, die man sonst nur durch Zucht erhält (siehe „Tapsiger Nachwuchs").

3) Kauf

Zoogeschäfte und Tierparks bereichern in **Haustiere** die Auswahlliste der Anwesen im Nachbarschaftsmodus. Sie können etwa eine Tierhandlung als Gemeinschaftsgrundstück platzieren und später mit einer Sim-Familie besuchen, um pelzigen Zuwachs anzuschaffen. Die Möglichkeiten gleichen jedoch dem unter 1) beschriebenen Erstellen – in einem vereinfachten Editor schustern Sie sich ein Tier nach Maß. Zu beachten sind dieselben Punkte.

Mit Tieren leben

Erziehung und Training

Tiere agieren im Unterschied zu Kleinkindern ausschließlich automatisch – und benehmen sich mit unerfreulicher Regelmäßigkeit daneben. Wonnevoll zerfetzen Katzen und Hunde die Hausaufgaben der Familiensprösslinge in der Luft, urinieren auf den Wohnzimmerteppich oder belegen das Schlafzimmerbett.
Um derartige Flausen auszutreiben, bieten sich zwei Erziehungsmethoden: Lob und Schimpf. Ersteres ist der Beziehung zwischen Hund und Halter zuträglich, während man für Tadel Sympathiepunkte einbüßt. Deshalb: Loben Sie so oft wie möglich, wenn das Tier sein eigenes Futter frisst, außerhalb der Sim-Betten schläft, fremde Vierbeiner freundlich begrüßt, mit den Hausbewohnern spielt oder Kratzbaum (Katze)/Kauknochen (Hund) anstelle des Mobiliars verwendet. Über dem Kopf des Tieres erscheint anschließend ein Balkendiagramm, das den Lernfortschritt illustriert. Dieses taucht auch auf, wenn Sie einen Missetäter ausschimpfen. Obwohl eine Standpauke den Freundschaftswert senkt, sollten Sie Fehlverhalten nicht durchgehen lassen – durch Lob an anderer Stelle oder gemeinsames Kuscheln und Spielen lässt sich das Minus ausgleichen.
Kommandos bilden den zweiten Teil der Ausbildung: Anweisungen wie „Komm her" sind die einzige Möglichkeit, die Tiere direkt zu einer Aktion zu bewegen. Acht Kommandos gibt es insgesamt: „Toilette benutzen" (nur Katzen), „Bleib", „Männchen machen", „Rollen", „Komm her", „Tot stellen", „Pfötchen geben", „Sprechen". In dieser Reihenfolge zunächst „Toilette benutzen", „Komm her" und „Bleib" zu trainieren eröffnet sinnvolle Möglichkeiten zur Einflussnahme auf den tierischen Tagesablauf: Sie können das Tier zum Essen rufen und dafür sorgen, dass ein Hund beim Baden nicht aus der Wanne flüchtet. In welcher Reihenfolge die weiteren Kommandos auf dem Trainingsplan stehen, richtet sich nach der gewählten Tierkarriere.

Vier Pfoten auf der Karriereleiter

Per Computer oder in der Zeitung können Sie für die Tiere Ihres Haushalts Berufe wählen. Das ist aus drei Gründen zu empfehlen:
1) Tagesstruktur: Jobs mit festen Arbeitszeiten sorgen für einen geregelten Tagesrhythmus.
2) Trainingsstütze: Um befördert zu werden, müssen Tiere bestimmte Kommandos beherrschen. Sich an diesen Vorgaben orientieren zu können hilft bei der Ausbildung.
3) Beitrag zur Haushaltskasse: Tiere werden schnell befördert und verdienen beträchtliche Summen. Bei jeder neuen Stufe der Karriereleiter winkt ein ansehnlicher Bonus. Zwei im Job erfolgreiche Haustiere – und schon muss ein erwachsener Sim nicht mehr arbeiten. Es bleibt mehr Zeit für Freunde, Familie, Feiern.
Tiere können sich in drei Berufszweige stürzen und dort bis zum vierten Level aufsteigen – jeweils drei Kommandos gilt es demnach zu meistern. Eine Übersicht der Anforderungen und Arbeitszeiten:

Sicherheitsbranche

„Abschrecktier":
Voraussetzung: –
Arbeitszeit: 19:00 - 02:00

„Wachtier":
Voraussetzung: **„Bleib"**
Arbeitszeit: 17:00 - 00:00

„Spürtier":
Voraussetzung: **„Sprechen"**
Arbeitszeit: 12:00 - 18:00

„Hunde-/Katzenstaffel":
Voraussetzung: **„Tot stellen"**
Arbeitszeit: 08:00 - 13:00

Showbiz

„Komparse":
Voraussetzung: –
Arbeitszeit: 09:00 - 16:00

„Ersatzdarsteller/in":
Voraussetzung: **„Sprechen"**
Arbeitszeit: 10:00 - 16:00

„Stuntman/-woman":
Voraussetzung: **„Rollen"**
Arbeitszeit: 08:00 - 13:00

„Star":
Voraussetzung: **„Tot stellen"**
Arbeitszeit: 12:00 - 16:00

Service

„Kammerjäger":
Voraussetzung: –
Arbeitszeit: 18:00 - 01:00

„Therapietier":
Voraussetzung: **„Pfötchen geben"**
Arbeitszeit: 08:00 - 15:00

„Blindenführertier":
Voraussetzung: **„„Komm her"**
Arbeitszeit: 08:00 - 14:00

„Rettungstier":
Voraussetzung: **„Rollen"**
Arbeitszeit: 20:00 - 01:00

Noch mehr Tiere

Länger tierisch leben

Ein Haustierleben in **Sims 2** ist – wie in Wirklichkeit – deutlich kürzer als das eines Menschen. Einzige Ausnahme: Futtern Hund oder Katz die Laufbahnbelohnung „Knabberei des Lebens", verlängert sich das Dasein um drei Tage pro Mahlzeit. Die Füllung dieses Jungbrunnens in Napfform kostet je 12.000 Laufbahnpunkte. Berappen muss die einer der Besitzer – die simulierten Tiere verfügen über keine Wünsche und Ängste, können also keine Laufbahnpunkte verdienen. Ebenso wie beim „Elixier des Lebens" für Sims sollten Sie die Knabberei nur im Gold- oder Platinzustand verwenden, sonst verkehrt sich die Wirkung ins Gegenteil. Entscheidend ist der Status des Sims, der die Tiere zum „ewigen Essen" ruft.

Tapsiger Nachwuchs

Feste Beziehungen oder gar eine Ehe gibt es unter Haustieren nicht. Die Fortpflanzung ist deshalb deutlich unbürokratischer als bei den Sims: Ab circa 40 Sympathiepunkten zwischen den für einen Zuchtversuch auserkorenen Kandidaten schaffen Sie per Interaktionsoption „Welpen/Kätzchen produzieren" Nachwuchs. Sims wären mit diesem Wert nicht einmal miteinander befreundet. Weitere Voraussetzungen sind eine Hütte als Schauplatz des Techtelmechtels sowie eine gute Beziehung zwischen Züchter und Tier. Geht alles glatt, ziehen sich Weibchen und Männchen zurück – wenige Stunden später kommt der putzige Nachwuchs zur Welt.

Nachwuchsschulung

Von ihrer ersten Stunde auf Erden an lernen Tierbabys richtig von falsch zu unterscheiden. Die Erziehung läuft ab wie bei erwachsenen Haustieren: Kritik bei Fehlverhalten und Lob bei erwünschten Aktionen schafft Lernfortschritt. Inwieweit eine Verhaltensweise an- oder abgewöhnt ist, zeigt das von Ausgewachsenen bekannte Balkendiagramm an. Einzig Kommandos können Sie dem Nachwuchs noch nicht beibringen.
Zeit in die Ausbildung zu investieren lohnt sich: Mit der Zucht lässt sich ein ansehnliches Zubrot verdienen, wenn Sie erzogene Tiere an Nachbarn und Bekannte weiterverkaufen.

Die Gehorsamkeitstrainerin

Per Telefon (Bereich „Service") können Sie eine „Gehorsamkeitstrainerin" bestellen, die auf Wunsch Ihre Haustiere in sämtlichen noch nicht gemeisterten Kommandos unterweist. Haben sich mehrere Tiere Ihrem Haushalt angeschlossen oder ist die Zeit Ihrer Sims zu knapp bemessen, um die für die Tierkarriere nötigen Anforderungen zu erfüllen, ist sie eine willkommene Hilfe. Um eine Lektion in Auftrag zu geben, klicken Sie auf die Trainerin und wählen das zu lehrende Tier. Achten Sie darauf, dass das Tier nicht gerade schläft, spielt oder sonst etwas anderes tut, sonst bricht die Trainerin ihren Versuch ab.

Das Stinktier

Penetrant wie im Tier-Add-on für **Die Sims 1** schleicht in der neuen Erweiterung regelmäßig ein Stinktier über Ihr Grundstück. Dass die eigenen Tiere von diesem mit seiner markanten Duftmarke besudelt werden, ist eine häufige Angst der Sims. Verjagen Sie es deshalb, wann immer möglich.

Benutzerdefinierte Bilder

Sims können nun ihre eigenen Fotos oder sonstigen Bilder als Gemälde umsetzen. Kopieren Sie dazu einfach die gewünschten Dateien in den Ordner „EA Games\Die Sims 2\Paintings" in Ihrem „Eigene Dateien"-Verzeichnis. Die Maße dürfen jedoch 1.200x1.200 nicht überschreiten; 600 kByte sind die Obergrenze. (js)

Alltag mit Tieren

Vier beispielhafte Facetten des Zusammenlebens mit Hunden und Katzen



LOB UND TADEL Verhaltensweisen von Tieren schulen Sie durch Bestrafung oder Lob – Letzteres verbessert die Beziehung zwischen Sim und Tier.

BEDÜRFNISSE Kauen und Kratzen sind Bedürfnisse wie „Hunger" oder „Energie" – schaffen Sie einen Kratzbaum oder Kauknochen an.



ZUM LIEBHABEN Schon Kleinkinder interagieren mit Haustieren. Spielen und Kuscheln sind wichtig, um eine tierische Freundschaft aufzubauen.



AUSBILDUNG Tiere sind unterschiedlich gelehrig – vom Intelligenzwert hängt ab, wie schnell Kommandos antrainiert werden.



ERWACHSEN Wächst ein Kätzchen zur Katze heran, sehen Sie eine solche Zwischenszene.



NACHWUCHS Die werdende Mutter kurz vor der Geburt. Die Schwangerschaft dauert nur wenige Stunden.



BEWEGLICH Ausgewachsene Tiere bewegen sich frei im Haus – Babys muss man über Treppen tragen.

S

Neverwinter Nights

AUF DVD
- Vollversion
- Handbuch mit Regelwerk

Die Stadt Niewinter bittet um Ihre Mithilfe bei der Untersuchung der grausigen Vorfälle rund um eine mysteriöse Krankheit. Starten Sie mit unseren Grundlagen in ein episches Rollenspielabenteuer im AD&D-Universum.

Charaktergenerierung

Identitätskrise

Wenn Sie selbst einen Charakter erstellen möchten, ist es auf jeden Fall ratsam, das umfangreiche Regelwerk durchzuschmökern. Nur so bekommen Sie Verständnis dafür, wie das Zusammenspiel von Volk, Klasse, Attributen, Talenten und Fertigkeiten funktioniert. Wenn Ihnen das zu viel ist, greifen Sie auf einen der vorgefertigten Charaktere zurück. Die sind allesamt gut spielbar.

Wie bastelt man eine eigene Figur?

Im Regelsystem werden die Charakterattribute nicht ausgewürfelt. Vielmehr bestimmt Ihre Wahl von Volk und Klasse die Basiswerte, die nicht mehr zu verkleinern sind. Das Verteilen der Attributspunkte erfolgt nun nach einem Kostensystem. Beispiel Stärke: Um das Attribut von 13 auf 14 zu steigern, geben Sie einen Punkt aus, von 14 auf 15 investieren Sie zwei Punkte, ab 16 sogar drei. Überlegen Sie sich also von vornherein gut, was Sie spielen möchten und suchen Sie dafür die beste Rasse aus.

Lassen sich die Basiswerte ändern?

Die dritte Edition erlaubt es Ihnen, bei bestimmten Levelstufen Basisattribute zu erhöhen. Dies ist vor allem für Multiklassencharaktere interessant, da Sie fortan die Möglichkeit haben, die wichtigen Hauptattribute noch zu verbessern. Sehen Sie sich unbedingt die Regelerklärungen an, die Sie in der Handbuchdatei auf unserem Datenträger finden.

Wie funktionieren die Rüstungsklassen?

Bitte beachten Sie, dass **Neverwinter Nights** auf der dritten Regeledition des AD&D-Systems beruht, in der das Rüstungsklassensystem anders funktioniert als beispielsweise in **Baldur's Gate 2**. Dabei gilt: Je höher der RK-Wert, umso besser der Schutz. Achten Sie darauf, dass RK-Boni nicht zwingend kumulativ wirken. Lesen Sie sich genau die Beschreibung eines Rüstungsgegenstandes durch, bevor Sie ihn anlegen.

Kann man später im Spiel die Klasse wechseln?

1. Das Regelsystem erlaubt es Ihnen, maximal drei Klassen in einem Charakter zu vereinen. Dies ist allerdings nur erfahrenen Spielern zu empfehlen, da Sie beim Erstellen der Spielfigur noch gründlicher überlegen müssen, wie Sie Attribute, Fertigkeiten und Talente verteilen.
2. Eine Klassenmischung ergibt nur dann Sinn, wenn Sie die Attribute gleichmäßig verteilen. Ein Zwergenkämpfer mit einem Weisheitswert von 8 wäre schlecht beraten, als zweite Klasse Kleriker oder Druide zu wählen, die extrem auf Weisheit angewiesen sind. Am besten passen Klassen zusammen, die in einigen Bereichen ähnliche Voraussetzungen benötigen. Beispielsweise kann ein Waldläufer mit hohem Geschicklichkeitswert auch als passabler Schurke erweisen.
3. Etliche Talente stellen gewisse Mindestanforderungen an die Attribute. Wenn Sie also später Talente aus verschiedenen Klassen anwenden möchten, sehen Sie sich vorher im Handbuch die Mindestanforderungen an und legen die Attribute entsprechend fest.

Was ist beim Levelaufstieg zu beachten?

Wenn Sie eine neue Stufe erreichen, bestimmen Sie zuerst die Klasse, in der Sie aufsteigen möchten. Danach wird der Fertigkeitenbildschirm angezeigt. Bedenken Sie, dass die dort ausgewiesenen Ziffern nicht Ihre aktuellen Werte darstellen, sondern die Bonuspunkte, die Sie zuvor verteilt haben. Wenn Sie die aktuellen Werte sehen möchten, rufen Sie zusätzlich den Charakterbogen (standardmäßig Taste C) auf und öffnen dort die Schaltfläche für Fertigkeiten.

Wieso sind die aktuellen Werte wichtiger?

Wenn Sie sich die Beschreibungen Ihrer Fertigkeiten und Talente durchlesen, stellen Sie fest, dass oftmals eine Verbesserung mit Erreichen eines bestimmten Wertes einhergeht. Ein Beispiel: Die Klasse Barde besitzt das Talent Bardenlied. In der Beschreibung dazu erkennen Sie, dass eine Verbesserung des Talents von der Höhe Ihrer Fertigkeit Auftreten abhängt. Wenn Sie nun einen Levelaufstieg erreicht haben, sollten Sie darüber Bescheid wissen, wie viele Bonuspunkte Sie ausgeben müssen, um diese Verbesserung zu erreichen. Schauen Sie sich vor dem Verteilen der gewonnenen Fertigkeitspunkte also unbedingt Ihre aktuellen Werte im Charakterbogen an.

Darf der Spieler eines Nichtmagiers Charisma und Intelligenz ignorieren?

Auch wenn nicht alle Klassen die beiden Attribute den Regeln gemäß benötigen, sollten Sie bei keiner Klasse den Wert 8 oder 6 (als Halb-Ork) in Kauf nehmen. Probieren Sie es einmal aus – mit diesen Attributswerten stammeln Sie in **Neverwinter Nights** nur herum und es bleiben Ihnen viele Dialog-Optionen verwehrt. Und Nichtspielercharaktere überreden Sie auf diese Weise schon mal gar nicht.

Nach Herzenslust plündern

Zu Beginn können Sie in Ruhe alle Truhen und Schränke in der Akademie durchsuchen und mitnehmen, was Ihnen gefällt. Niemand stört sich daran.

Der PC-Vorteil

Computerrollenspieler haben immer einen entscheidenden Vorteil – die Speicheroption. Hardcore-Spieler rümpfen vermutlich die Nase, trotzdem raten wir Ihnen, vor einem Gespräch grundsätzlich abzuspeichern. Je nach Charakterklasse haben Sie unterschiedliche Dialog-Optionen. Ein Barde/Hexenmeister mit sehr hohem Charismarang besitzt zum Beispiel einen hohen Wert im Auftreten. Damit steht ihm bei vielen Dialogen die Option Überreden oder sogar Flirten zur Verfügung. Wenn der entsprechende Würfelwurf klappt, bekommt die Figur mehr Informationen. Wenn Sie etwa eine Truhe oder ein Fass öffnen wollen, sollten Sie auch grundsätzlich speichern. Der Inhalt (abgesehen von wichtigen Quest-Items) ist in der Regel zufallsbestimmt. Sind Sie mit Ihrem Fundstück unzufrieden, laden Sie Ihren Spielstand und versuchen es erneut, vielleicht ist beim zweiten Versuch ein wertvollerer Gegenstand zu finden.



KOPFRECHNEN Machen Sie sich zuerst ein Bild über die Mindestvoraussetzungen für bestimmte Talente. So sparen Sie Zeit und Nerven beim Generieren eines Charakters.



TEAMSPIEL Setzen Sie Nichtspielercharakter (1) und beschworene Kreatur (2) taktisch ein, damit schwere Gegner nicht an Sie herankommen.

Nichtspielercharaktere

Was müssen Sie über die Mitstreiter wissen?

1. Die Steuerung der Nichtspielercharaktere ist nicht komfortabel. Vor allem der zugewiesene Abstand bereitet ständig Probleme. Wenn Sie eine große Distanz wählen, bleibt die Figur ständig zurück und an Ecken und Kisten hängen (zumindest in der ungepatchten Version). Sie sammeln dann mühselig Ihren Kompagnon wieder ein. Bei der Einstellung „Geringer Abstand" ist der Nichtspielercharakter oft im Weg und Sie können nicht richtig agieren. Der beste Kompromiss: die Einstellung „Mittlerer Abstand".
2. Wenn Ihr Begleiter verletzt ist, heilen Sie nicht sofort drauflos! Warten Sie erst ein wenig, was der Nichtspielercharakter macht. In der Regel besitzt er eigene Heiltränke oder -sprüche, um sich selbst zu versorgen. Erst wenn er nichts mehr im Inventar hat, ist er auf Ihre Hilfe und Tränke angewiesen.
3. Da Sie nur jeweils einen Begleiter und eine Kreatur im Team haben dürfen, sollten Sie sich die Wahl gut überlegen. Wenn Sie beispielsweise einen Dieb spielen, brauchen Sie keinen zweiten Schurken anzuheuern. Wenn Sie bestimmte Quests nicht schaffen, überlegen Sie, ob es vielleicht am falschen Begleiter liegt. Vielleicht sind die Fertigkeiten und Talente einer anderen Klasse für eine bestimmte Aufgabe hilfreicher.
4. Den Sold zahlen Sie nur beim ersten Anheuern. Danach können Sie beliebig Ihre angeworbenen Mitstreiter austauschen. Um dabei die Übersicht nicht zu verlieren, setzen Sie am besten beschriftete Pins auf die Mini-Karte.

Wie steigen Nichtspielercharaktere auf?

Ihr Begleiter steigt automatisch mit auf, wenn Sie die nächste Stufe erreichen. Sie kümmern sich nicht darum.



BLAULICHT Die Tabulator-Taste ist extrem nützlich im Spiel. Damit lassen sich alle manipulierbaren Objekte wie zum Beispiel Truhen anzeigen.

Spieleinstieg

Welche Quests ergeben Sinn?

Gerade zu Beginn schnellt der Frust in die Höhe, wenn Sie sich an Quests festbeißen, für die Ihr Charakter einfach noch zu schwach ist. Ein gutes Maß für eine passende Quest ist die Herausforderungsgröße der Gegner: Halten Sie das Spiel an und klicken Sie rechts auf Ihr Ziel. Wählen Sie Untersuchen aus und achten Sie auf den Eintrag Herausforderungsgröße. Bis zur Größe „Mittelschwer" haben Sie kaum Probleme. Steht dort „Extrem schwierig", müssen Sie schon viel Geduld aufbringen, eine andere Taktik anwenden oder lieber zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen Anlauf starten, wenn Ihr Charakter schon erfahrener ist.

Wo finden Sie die ersten Quests?

1. Reden Sie ausführlich mit Aribeth. Sie erfahren, dass Sie Informationen über die Hintergründe des Angriffs auf die Akademie an Fenthick weitergeben sollen.
2. Der erste Kreaturen-Tipp führt Sie zum Halbinselviertel der Stadt. Sprechen Sie Aribeth auch unbedingt auf die Kreaturen an – sie verrät Ihnen, welche Gegenstände nötig sind.
3. Sprechen Sie mit dem Schurken Tomi. Im Gespräch gibt er Hinweise auf seltsame Vorgänge im Gefängnis im Hafenviertel.
4. Hinter der nordöstlichen Tür in der Starthalle finden Sie Richter Oleff – seien Sie höflich zu ihm. Schaffen Sie es, ihn zu überzeugen, erzählt er von einem Artefakt des Halueth Nie. Wenn Sie seinen Auftrag annehmen, erhalten Sie einen Brief für Briley im Bezirk der Halbinsel. Sie finden ihn im Erdgeschoss eines Hauses an der Ostseite.

Was ist im Stadtzentrum zu tun?

1. Vor der Halle der Gerechtigkeit treffen Sie auf Bethany, die Sie um Hilfe bittet (Quest).
2. Durchsuchen Sie Gebäude und Türme, in den vielen Kisten liegen jede Menge Gegenstände für Sie parat. Halten Sie auch immer nach Kisten und Fässern an den Hauswänden Ausschau.
3. Sprechen Sie beim Großen Baum mit Nyatar, bei ihm können Sie die Zoo-Quest erhalten.
4. Im Mantelturm nimmt man Sie in die Gilde auf. Sie müssen dafür die Aufgabe von Eltoora erfüllen.
5. Wenn Sie mit Gilles in der Mondsteinmaske sprechen und schon Oleffs Quest angenommen haben, erhalten Sie hier ein zwielichtiges Angebot. Entscheiden Sie sich gemäß Ihrer Gesinnung.
6. Sprechen Sie im Klingenhandel mit Graxx. Ihm können Sie einen Pass für den Kampfklub Panzerhandschuh abkaufen (eventuell ist Überreden notwendig). (sw)

N

Suche Arbeit!

In der ersten Stadt haben Sie eine stattliche Auswahl an käuflichen Mitstreitern. Tomi finden Sie in der Halle der Gerechtigkeit, alle anderen vorgestellten Söldner in der „Heldenklinge". Je nach Charismawert können Sie die Soldpreise auch runterhandeln.

	Tomi Untergalgen	Boddyknock Glinckle	Linu La'neral	Grimmig-beißer	Sharwyn	Daelan Rottiger
	Halbling, chaotisch-neutral, Schurke	Gnom, rechtschaffen-neutral, Hexenmeister	Elf, neutral-gut, Heilerin	Zwerg, rechtschaffen-böse, Mönch	Mensch, neutral, Barde	Halb-Ork, chaotisch-gut, Barbar
ST	10	10	16	16	18	19
GE	22	12	12	16	15	14
KON	16	19	13	20	12	14
INT	12	12	10	10	10	10
WE	10	8	16	17	10	10
CH	10	16	12	4	16	7

Da geht noch was!

PC Games nimmt sechs brandneue Titel unter die Technik- und Tuning-Lupe und liefert Ihnen hilfreiche Tipps, wie Sie die Framerate effektiv frisieren.



BLICKFANG **Anno 1701** beeindruckt mit modernsten Rendertechniken wie Parallax Mapping, Soft-Shadows und einem sehr komplexen Wassermodell.

Leistung: PC Systeme (Fps)

Einstellungen: Nforce2 (5.1), Uli 1695 (2.13), i975X (8.0.1), P965 (8.1.1.), Forceware 91.47, Catalyst 6.9, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Anno 1701 (Preview-Version 2006/9/12-1545)

Unspielbar (0–10) · Spielbar (10–20) · Gut Spielbar (ab 20)

System	1.024x768, mittlere Detailstufe im Menü	1.024x786, alle Details, kein FSAA/AF	1.280x1.024, alle Details, 2x FSAA/4:1 AF
Intel Core 2 Duo E6700, Radeon X1950 XTX, 2.048 Mbyte RAM	52 (+160%)	34 (+113%)	30 (+114%)
Athlon 64 X2 4600+, Geforce 7900 GTX, 2.048 MByte RAM	33 (+65%)	23 (+44%)	21 (+50%)
Pentium D 945 (3.400 MHz), Radeon X1900 XTX, 1.024 MByte RAM	27 (+35%)	17 (+6%)	14 (0%)
P4 3.400 MHz, Geforce 7600 GT, 1.024 MByte RAM	23 (+15%)	9 (-44%)	7 (-50%)
Athlon 64 4000+, Geforce 7900 GTX, 2.048 MByte RAM	22 (+10%)	17 (+6%)	16 (+14%)
Athlon 64 3800+, Radeon X1800 XT, 2.048 MByte RAM	20 (Basis)	16 (Basis)	14 (Basis)
Athlon 64 3500+, Geforce 7900 GT, 2.048 MByte RAM	18 (-11%)	13 (-23%)	11 (-27%)
Athlon XP 3000+, Geforce 6800 GT, 1.024 MByte RAM	16 (-25%)	7 (-129%)	5 (-180%)
Athlon 64 3200+, Radeon X1800 GTO, 1.024 MByte RAM	16 (-25%)	4 (-300%)	3 (-367%)
Athlon XP 2500+, Geforce 6600 GT, 1.024 MByte RAM	9 (-122%)	3 (-433%)	1 (-1300%)

- **Anno 1701** ist mit einem System aus Athlon 64 4000+ und Radeon X1800 XT gut spielbar.
- Für die mittlere Detailstufe reicht ein PC mit P4 3.400 MHz, 7600 GT, 1.024 MByte RAM.
- Raten über 30 Fps mit allen Details und 1.024x768 garantiert erst das High-End-System.

LEGENDE ■ 1.024x768, mittlere Detailstufe im Menü ■ 1.024x786, alle Details, kein FSAA/AF ■ 1.280x1.024, alle Details, 2x FSAA/4:1 AF

Anno 1701

Das Markenzeichen des Aufbau-Strategiespiels sind die vielen grafisch beeindruckenden Details. Quelle der opulenten **Anno**-Optik ist die RD3D-Engine, ein Grafik-Triebwerk auf dem höchsten technischen Niveau. Mit dem hat Entwickler Related Designs ein wahres Meisterstück abgeliefert, das allerdings die volle Detailpracht erst dann entfalten kann, wenn Sie mit leistungsstarker Hardware spielen.

Fit für zwei Kerne

Bei **Anno 1701** ist der Spieler einerseits nah am Geschehen, andererseits kann er auch sehr weit herauszoomen. Da bei niedrigen Zoomstufen reichlich Geometrie zu berechnen ist, benötigen Sie für ein ruckelfreies Spielvergnügen einen Prozessor, der mit mindestens 3.800 MHz taktet. Da die Engine spürbar von Dual-Core-CPUs profitiert, sind Spieler mit einer solchen Leistungszentrale bezüglich der Gesamtleistung eindeutig im Vorteil. In unseren Benchmarks (siehe links) stellen wir fest, dass ein Athlon X2 4600+ bei gleicher Taktrate in 1.024x768 (alle Details, kein FSAA/AF) rund 35 Prozent schneller ist als ein Athlon 4000+. Des Weiteren zeigt der direkte Leistungsvergleich zwischen dem Athlon X2 4600+ und dem Core 2 Duo E6700, dass die Engine sehr gut mit Intels neuem Zweikern-Prozessor skaliert.

Fordernde Optik

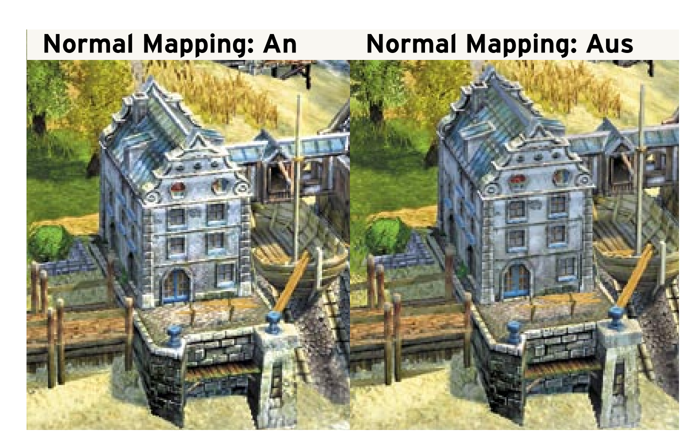
Die Detailverliebtheit fordert auch in puncto Grafikleistung ihren Tribut. Wollen Sie in einer Auflösung von 1.024x768 auf die höchstmögliche Qualitätsstufe nicht verzichten, sollte eine Grafikkarte der oberen Mittelklasse mit 256 MByte Videospeicher und Shader-Modell 3 (Radeon X1900 XT/Geforce 7900 GT) in Ihrem PC eingebaut sein. Geben Sie sich jedoch erst mit Auflösungen jenseits von 1.280x1.024 zufrieden oder bevorzugen eine zwei-/vierfache Kantenglättung und einen vier-/achtfachen anisotropen Texturfilter, kommen Sie um eine Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX nicht herum.

Mehr Speicher, mehr Fps

Die Hauptspeichermenge wirkt sich ebenfalls auf die Performance aus. 512 MByte RAM garantieren nur bei den niedrigsten Grafik-Einstellungen einen einigermaßen ruckelfreien Spielbetrieb. Mit der doppelten Menge an Arbeitsspeicher ist der Titel bereits sehr gut spielbar. Die Gesamtleistung steigt allerdings noch mal um gemessene 30 Prozent, wenn 2 GByte zum Einsatz kommen. Die sehr langen Ladezeiten verkürzen sich dadurch allerdings nicht.

Skalierbare Engine

Obwohl die Engine von **Anno 1701** für die höchstmögliche Grafikqualität leistungsstarke Hardware verlangt, bleibt sie sehr skalierbar. Daher können Sie bei gezielter Detailreduktion auch noch mit schwächeren PC-Systemen akzeptable und vor allem spielbare Fps-Raten erzielen. Sollte also Ihre Hardware die Performance deutlich bremsen, empfehlen wir, zuerst auf das Gras zu verzichten. Bei unserem Test-PC (Athlon XP 3000+, Geforce 6800 GT, 1.024 MByte RAM) stieg dadurch die Gesamtleistung um 30 Prozent. Ebenfalls 30 Prozent Mehrleistung sind möglich, wenn Sie die Wasserspiegelung und -brechung deaktivieren und die „Wassereffekte“ auf „Niedrig“ stellen. Eine weitere effektive Tuning-Maßnahme, die sich besonders für Spieler mit Einsteiger-Grafikkarten lohnt, ist das Deaktivieren der Schatten. Belohnung: ein Leistungsplus von bis zu 25 Prozent. Spielen Sie mit einer Mittelklassekarte wie einer Geforce 7600 GT oder X1800 GTO, sollten Sie jedoch lediglich die Schattenfilterung ausschalten. Eine niedrige Objektqualität wirkt sich ebenfalls positiv auf die Framerate aus. Können Sie mit Figuren und Häusern vorlieb nehmen, die aus weniger Polygonen bestehen, erzielen Sie einen Leistungsgewinn von bis zu 22 Prozent. Das Ausschalten des Normal Mappings und der Spielbetrieb mit einer niedrigen Texturqualität lohnt dagegen nur bei absoluten Härtefällen wie einer Radeon 9600 XT/Geforce 6600. (fs)



WENIG PLASTISCH Sind die Texturen mit Tiefgang ausgeschaltet, wirken die Teile der Gebäude, etwa Holzlatten, Verzierungen oder Steinblöcke, weniger dreidimensional.



DETAILSCHWUND Ohne Objekt-Spiegelungen auf dem Wasser und minus der verzerrten Darstellung von Objekten unter Wasser wirkt das Pixelnass weniger realistisch.

1. Texturqualität

Haben die Texturen für die Gebäude und Objekte nur eine sehr geringe Auflösung, schwindet zum einen deren Detailgrad, zum anderen kommen keine Normal- und Parallax-Maps zum Einsatz, daher wirken sie deutlich weniger dreidimensional.

2. Terrain-Qualität

Bei der Einstellung „Niedrig“ verringert sich nicht nur die Auflösung und damit die Qualität der Bodentexturen, auch die Bäume werden nicht mehr animiert. Zusätzlich nimmt die Bodenvegetation ab, wenn Sie die Option „Gras“ ausgeschaltet lassen.

3. Wassereffekte

Zu den optischen Highlights von **Anno 1701** gehört die wirklichkeitsgetreue Wasserdarstellung, die sechs verschiedene Shader übernehmen. Bei der Option „Niedrig“ jedoch fällt die Wasserdarstellung sehr simpel aus, Spiegelungen und Verzerrungen fehlen.

4 Post-Effekte

Sind die Post-Effekte deaktiviert, fehlen optische Schmankerl wie der Hitzeflimmer- oder der Tiefenunschärfe-Effekt, den Sie im Postkarten-Modus (Taste: Rollen) beobachten können. Des Weiteren verzichten Sie auf Schock- oder Druckwellen bei Erdbeben.





5. Bloom

Anstelle einer echten FP16-Beleuchtung kommt bei **Anno 1701** nur ein Überstrahl-Effekt (Adaptive-Bloom) zum Einsatz, der nachträglich über das Bild gelegt wird. Trotzdem wirkt die Beleuchtung mit eingeschaltetem Bloom noch realistischer. Objekte oder Gebäude, die das Sonnenlicht direkt anstrahlt, sind überbelichtet und gleißend hell.

6. Schatten

In der höchsten Einstellung werfen alle Figuren und Objekte einen dynamischen Schatten. Da die Grafik-Engine auch die Soft-Shadow-Technik beherrscht, werden die Schatten zusätzlich mit weichen Kanten dargestellt, wenn Sie die Option „Schattenfilterung“ aktivieren. Bei der Schalterstellung „Aus“ sind alle Schatten verschwunden.

7. Effektqualität

Vor allem in hohen Zoomstufen erkennt man, dass sich die 3D-Abteilung bei Related Designs richtig ausgetobt hat. Zu den vielen Hinguckern zählen auch die aufwendigen Partikeleffekte, wie der Rauch, der aus den Schornsteinen diverser Häuser und Produktionsstätten aufsteigt. Bei einer niedrigen Effektqualität besitzt der Rauch eine geringere Konsistenz, da viel weniger Partikel generiert werden.



EFFEKTVOLL Um die Zaubereffekte mit einer ansprechenden Grafik darstellen zu können, haben die Entwickler den Grafik-Part der **Source**-Engine um ein Effekt-System erweitert.

Dark Messiah of Might and Magic

Technisches Fundament des Action-Adventures ist die **Source**-Engine. Zu deren Vorzügen gehören eine HDR-Beleuchtung, eine realistische Charakteranimation sowie die leistungsstarke Havok-Physik. Den Renderer von Valves Leistungszentrale haben die Arkane Studios allerdings modifizert und ihm ein neues Spezialeffekte-System spendiert. Auf die Hardware-Anforderungen hat das wenig Einfluss, die fallen moderat aus

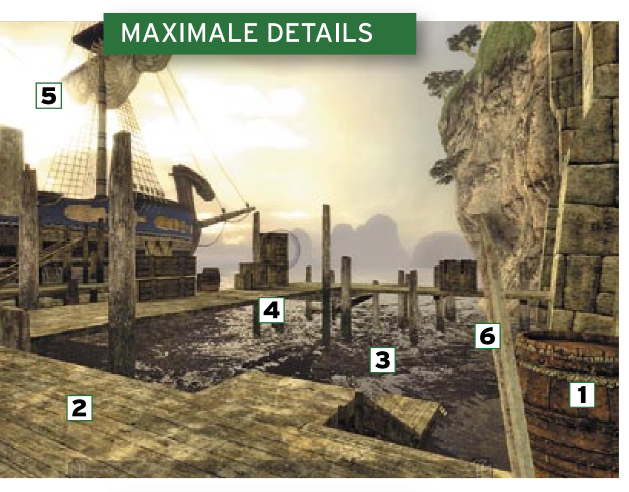
Kein High-End-PC notwendig

Bereits mit einem P4 651 (3,4 GHz) oder Athlon 64 3500+ sind Sie für die aufwendige Geometrie, die Partikeleffekte sowie die Physik-Simulation des Spiels bestens gerüstet. Des Weiteren benötigen Sie für flüssigen Spielspaß mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 einen Mittelklasse-3D-Beschleuniger wie eine Geforce 7600 GT oder Radeon X1800 GTO. Wollen Sie die Grafik jedoch durch Kantenglättung (2x/4x) und einen anisotropen Texturfilter (4:1/8:1) aufwerten, empfehlen wir ein leistungsstärkeres Modell wie eine Geforce 7800/7900 GT oder Radeon X1800/1900 XT. In puncto Arbeitsspeicher sollte die vom Anbieter empfohlene Menge von 1.024 MByte in Ihrem PC stecken. Mit nur 512 MByte Hauptspeicher fallen nicht nur die Ladezeiten extrem lang aus, Sie verschenken auch gut 30 Prozent an Gesamtleistung. Spielen Sie allerdings mit 2 GByte Speicher, halbieren Sie nicht nur die Ladezeiten im Vergleich mit 1.024 MByte RAM. Sie verbuchen auch ein Performance-Plus von 15 Prozent.

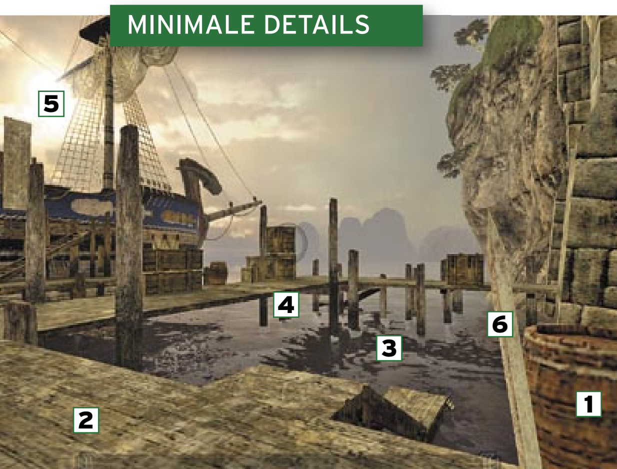
Tuning Tipps

Das wirkungsvollste Mittel gegen Ruckler ist das Verringern der Shader-Details, was zu einem Anstieg der Framerate um 38 Prozent führt (5 Fps, gemessen mit Athlon XP 3000+, Geforce 6600 GT, 1 GByte RAM). Ein beträchtliches Leistungsplus von 31 Prozent (4 Fps) bringt der Verzicht auf eine Wasserdarstellung mit Spiegelungen und Lichtbrechungen. Immerhin 23 Prozent Mehrleistung (3 Fps) sind möglich, wenn Sie mit niedrigen Texturdetails spielen. Optik und Atmosphäre leiden dadurch allerdings sehr. Deshalb sollten Sie diese Tuning-Maßnahme nur ergreifen, wenn Sie eine sehr leistungsschwache Grafikkarte wie eine Geforce 6600 oder Radeon 9600 XT besitzen. Schrauben Sie bei Leistungsengpässen lieber die Auflösung, die Modelldetails und die Schattenqualität herunter und schalten Sie zusätzlich die HDR-Beleuchtung ab. Das brachte im Test jeweils zwei Extra-Frames (15 Prozent). (fs)

MAXIMALE DETAILS



MINIMALE DETAILS



1. Modelldetails

Mit der Einstellung „Niedrig" reduzieren Sie die Zahl der Polygone, die bei der Darstellung der Objekte zum Einsatz kommen. Das nimmt Ihrem Prozessor Arbeit ab. Die Kehrseite der Medaille sind Objekte mit sichtbar verringertem Detailgrad.

2. Texturdetails

Wie der Bildvergleich deutlich macht, wirken Texturen mit einem geringen Detailgrad überaus verwaschen. Das liegt einerseits daran, dass die Texturauflösung viel geringer ist. Andererseits fehlen Texturschichten wie Specular-, Reflection- und Normal-Maps.

3. Wasserdetails

In der höchsten Detailstufe wirkt die Wasserdarstellung realistisch, da sich Objekte auf dem Wasser spiegeln und zusätzlich auch Lichtbrechungen zu beobachten sind. Bei niedrigen Wasserdetails bekommen Sie lediglich die Schatten der Objekte auf dem Pixelnass zu Gesicht.

4. Schattendetails

Bei niedrigen Schattendetails sind die Schatten keineswegs verschwunden. Allerdings sind sie nur noch sehr schwach auszumachen. Auf dem Wasser bleiben sie noch sichtbar. Der Verzicht auf detaillierte Schatten ist vor allem für Spieler mit einer schwachen Grafikkarte empfehlenswert.

5. HDR

Es stehen zwei HDR-Modi zur Verfügung. Für eine optimale Darstellungsqualität mit einem erweiterten Lichtspektrum (Full) muss Ihre Grafikkarte mit dem Shader-Modell 3.0 ausgestattet sein. Für die verringerte Qualität (Bloom) reicht dagegen eine Shader-Modell-2-Karte.

6. Kantenglättung

Eine entsprechend leistungsstarke Grafikkarte vorausgesetzt, sollten Sie sich die Kantenglättung gönnen. Damit machen Sie der Treppchenbildung an den Polygonkanten den Garaus. Bereits mit 2x FSAA nimmt das Flimmern sichtbar ab und das Bild wirkt ruhiger. Probleme bei der HDR-Darstellung gibt es nicht.

1. Terrain

Hier bestimmen Sie den Detailgrad der Gelände- und Bodentexturen. Ist dieser niedrig, sieht das Gelände sehr verwaschen und schlicht aus. Bei der Einstellung „Hoch" wirkt das Terrain, wie das Kopfsteinpflaster im Bild, sehr plastisch.

2. Geometrie

Legen Sie eine gering Zahl an Polygonen für alle Objekte fest, schont das Ihre CPU. Dafür nimmt der Detailgrad der Objekte ab – wie an dem Baum auf dem Bild zu erkennen ist. Mit „Niedrig" verringern Sie zusätzlich die Polygonzahlen für weiter entfernte Objekte (LOD).

3. Texturen

Bei der Minimaloptik sind die Texturen nicht nur unscharf, es fehlt ihnen auch an Dreidimensionalität. Daher ist die niedrigste Qualitätsstufe lediglich Spielern zu empfehlen, die mit einer sehr schwachen Grafik-Hardware agieren.

4. Sichtweite

Bei einer geringen Sichtweite sind weit entfernte Objekte entweder mit wenigen Polygonen dargestellt oder sie verschwinden im Pixelnebel. Das sieht nicht besonders schön aus, ist aber ein probates Mittel, um einen leistungsschwachen Prozessor zu entlasten.

5. Dynamische Schatten

Im Gegensatz zu den statischen Schatten berechnet der 3D-Beschleuniger die dynamischen Schatten bei der Bewegung von Figuren und Fahrzeugen in Abhängigkeit zur Lichtquelle stets aufs Neue. Die Schatten sehen dann sehr realistisch aus.

6. Verbesserte Beleuchtung

Ist diese Option aktiviert, kommt der Bloom-Überstrahleffekt zum Einsatz, den die Entwickler neu in die Grafik-Engine integriert haben. Da dieser nachträglich über das finale Bild gelegt wird, benötigen Sie dafür eine leistungsstarke Grafikkarte.

MAXIMALE DETAILS

MINIMALE DETAILS



Battlefield 2142

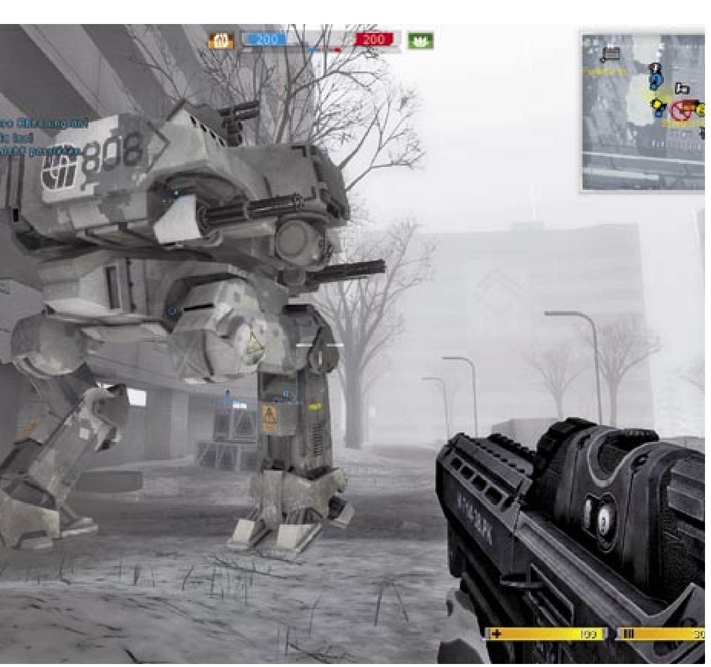
In der futuristischen Variante des Mehrspieler-Shooters kommt eine nur leicht überarbeitete Version der **Battlefield 2**-Engine zum Einsatz. Deren Grafik-Part hat Entwickler Dice optische Schmankerl wie Post-Filter-Effekte und eine hübschere Vegetation spendiert. Ansonsten bleibt technisch gesehen alles beim Alten, sodass die Hardware-Anforderungen nur geringfügig höher sind.

Der Leistungscheck

Ruckelfreien Spielgenuss garantiert zunächst mal eine CPU, die mit mindestens 3,5 MHz taktet. Ein heißer Tipp ist der Athlon 3500+, der dank massiver Preissenkungen im Hause AMD bereits für sehr günstige 70 Euro zu haben ist. Ein Prozessor mit zwei Kernen bringt allerdings keinen Leistungsvorteil, da auch die überarbeitete Engine die Multi-Threading-Technik nicht unterstützt. Für alle Details in einer Auflösung von 1.024x768 (ohne FSAA/AF) sollte Ihr PC mit einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse bestückt sein, etwa Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT. Auch **Battlefield 2142** stellt hohe Anforderungen an den Hauptspeicher. Unser Testsystem (Athlon 64 FX-53, Geforce 7800 GTX) erzielte mit 1 Gigabyte eine 60 Prozent höhere Fps-Rate als mit 512 MByte. Stecken weniger als 1.024 MByte im System, kommt es gerade zu Beginn der Partien zu häufigem Nachladeruckeln und Performance-Einbrüchen. Ein weiteres Gigabyte bringt zwar keinen messbaren Leistungsvorteil, die Ladezeiten verringern sich jedoch deutlich.

Leistungskiller Beleuchtung

Ist Ihr PC den Hardware-Anforderungen von **Battlefield 2142** nicht gewachsen, reduzieren Sie zunächst die Anzahl der Lichtquellen, indem Sie unter Beleuchtung „Niedrig" einstellen. Bei unserem Tuning-PC (XP 2500+, Geforce 6600 GT, 1 GByte RAM) brachte das eine Leistungsverbesserung von satten 40 Prozent (4 Fps). Eine Performance-Steigerung von jeweils 30 Prozent (3 Fps) ist möglich, wenn Sie die Auflösung auf 800x600 verringern, mit einer niedrigen Effektqualität spielen oder auf die dynamischen Schatten verzichten. Eine auf 50 Prozent verringerte Sichtweite sowie eine niedrige Terrain-Qualität ließen bei unseren Messungen mit dem Tuning-PC die Framerate noch einmal um 2 Fps (20 Prozent) ansteigen. Das Abschalten der dynamischen Schatten, der Beleuchtung sowie die Reduktion der Geometrie und der Texturdetails brachten dagegen lediglich jeweils einen zusätzlichen Frame. (fs)



NEUE GEGNER Während der **Battlefield 2**-Nachfolger mit vielen futuristischen Kampfvehikeln aufwartet, hat er technisch mit Ausnahme des Bloom-Effekts nur wenig Neues zu bieten.

Medieval 2

Maximale Details, 1.280x1.024, 2xFSAA/4:1 AF



Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF



EINFACH GESTRICKT Bei der Minimaloptik fehlen Schatten, Reflexionen und Bloom-Effekt. Dazu kommen die miserable Texturqualität und polygonarme Modelle.

Für **Medieval 2** hat Creative Assembly die Engine von **Rome: Total War** generalüberholt. Die wichtigsten Verbesserungen: das überarbeitete Render-System für das Schlachtfeld und die Siedlungen mit neuer Schattentechnik und Per-Pixel-Beleuchtung, ein neues Animationssystem, eine detailliertere Umgebungserzeugung sowie eine gestiegene Texturqualität und erhöhte Polygonzahlen für die komplette Spielwelt. Diese Detailpracht hat natürlich ihren Preis, denn die Hardware-Anforderungen sind gegenüber dem Vorgänger kräftig gestiegen.

Einfach Oberklasse

Für Schachzüge auf der dreidimensionalen Taktik-Spielkarte reicht noch die Leistung eines PC-Systems der unteren Mittelklasse. Wollen Sie aber beim Führen Ihrer Armee auf keines der sehenswerten Details in 1.024x768 verzichten, müssen Sie schon ein Oberklassemodell auffahren, das mindestens mit einem Athlon 64 3800/P4 3,6 GHz sowie einer Radeon X1900 XT/Geforce 7900 GT ausgestattet ist. Beim Arbeitsspeicher gibt sich die neue Leistungszentrale etwas genügsamer. 1.024 MByte reichen für einen flüssigen Spielbetrieb und schnelle Ladevorgänge aus. Im Gegenzug sind 512 MByte Speicher nicht zu empfehlen, da das Laden von Spielständen unerträglich lange dauert und es bei schnellem Scrollen über das virtuelle Schlachtfeld oft zu nervigen Rucklern kommt.

Weniger Details, mehr Fps

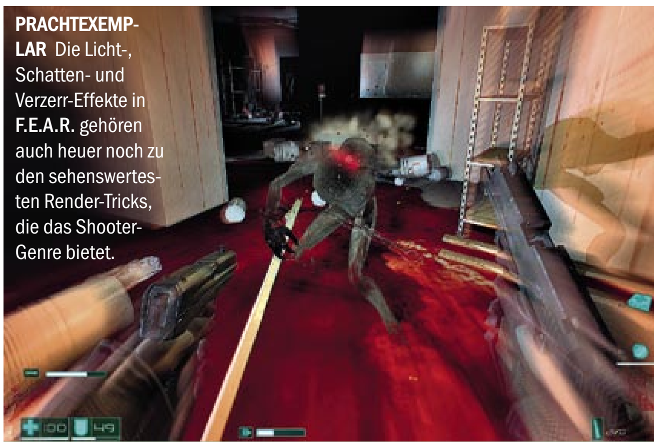
Spielern mit einem Mittelklassesystem wie unser Test-PC (Athlon 64 3000+, Geforce 6600 GT, ein GByte RAM) empfehlen wir, die Schatten zu deaktivieren. So verdoppeln Sie die Framerate. Reicht das nicht, verringern Sie die Einheiten-, Gebäude-, Vegetations- und Grasdetails und schalten die Reflexionen aus. Das erhöht die Fps-Rate um jeweils einen Frame (13 Prozent). Wer **Medieval 2** mit einem sehr leistungsschwachen System spielt, sollte „Shader 1“ anstelle von „Shader 2“ wählen. Dadurch sind die Textur- und Geometriedetails reduziert und die Schatten, der Bloom-Effekt und die Reflexionen ausgeschaltet. Das bringt einen stolzen Leistungsschub von 250 Prozent. (fs)



OH WIE IST DAS SCHÖN Obwohl die Entwickler dem Add-on keine neue Technik spendierten, beeindruckt die Grafik-Engine mit ihrer detailreichen Optik noch immer.

Age of Empires 3: The Warchiefs

Beim Add-on liefert Ensemble mit den drei frischen Völkern und ihren Spezialfähigkeiten zwar neue Inhalte, aber keine technischen Innovationen. Ergo bleiben die Hardware-Anforderungen im Vergleich zum Hauptspiel gleich. Nach wie vor garantieren ein 3,5-GHz-Prozessor, eine Mittelklasse-Grafikkarte mit 256 MByte Videospeicher und Shader-Modell 3 (Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO) sowie 1.024 MByte Arbeitsspeicher die optimale Optik in 1.024x768. Wenn Sie per Tuning ein paar zusätzliche Frames lockermachen wollen, spielen Sie mit niedrigen Shader-Details – die Framerate steigt um gut 190 Prozent. Eine Mehrleistung von rund 70 Prozent bringt die Reduktion der Schattenqualität auf das Minimum. Verzichten Sie mit einer leistungsschwachen Shader-3-Karte (Geforce 6600) auch auf die höchste Shader-Qualitätsstufe. (fs)



PRACHTEXEMPLAR Die Licht-, Schatten- und Verzerr-Effekte in **F.E.A.R.** gehören auch heuer noch zu den sehenswertesten Render-Tricks, die das Shooter-Genre bietet.

F.E.A.R.: Extraction Point

Die erste Erweiterung des Grusel-Shooters bietet neue Waffen und Kontrahenten, jedoch keine nennenswerten technischen Verbesserungen. So sorgt immer noch eine Kombination aus einer 3-GHz-CPU (Athlon 64 3000+, P4 630), 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO) für eine durchschnittliche Fps-Rate von 40 Fps oder höher. Doch auch beim Add-on entfallen die Soft-Shadows bei aktivierter Kantenglättung. Daher sollten Sie dieses Feature generell deaktivieren. Ist Ihr Spiele-PC den Hardware-Anforderungen des Titels nicht gewachsen, schalten Sie zuerst die Schatten komplett aus (Leistungsgewinn: 121 Prozent). Ruckelt es immer noch, verringern Sie die Auflösung auf 800x600, um eine zusätzliche Mehrleistung von rund 50 Prozent einzufahren. Die Pixel-Doubling-Funktion ist wegen der schlechten Grafik-Qualität nur in Härtefällen empfehlenswert. (fs)



Was ist?

IDE
Integrated Drive Electronics. Schnittstelle im Computer zwischen Chipsatz und Laufwerken.

HAL
Hardware Abstraction Layer. Schnittstelle zwischen Betriebssystem und Hardware des Rechners.

Chipsatz
Steuerlogik auf dem Mainboard, die Komponenten wie IDE-Controller oder PCI-Bus verwaltet.

Knowledge Base
Wissensdatenbank, zum Beispiel von Microsoft. Probleme und deren Lösung können per Suchanfrage schnell gefunden werden.

AUF DVD
Chipsatz- und VGA-Treiber

STÖRENFRIEDE Alte IDE-Treiber im Windows verhindern nach dem Mainboard-Wechsel oft den Neustart des Systems.

Windows-Umzug

Ein Wechsel von Mainboard und Chipsatz bringt in der Regel die Neuinstallation von Windows mit sich. Die kostet Zeit und nervt. Doch es gibt Alternativen!

Die chipsatzspezifischen IDE-Treiber in Windows sorgen dafür, dass das Betriebssystem nach einem Wechsel des Mainboards (und damit auch Chipsatzes) nicht mehr startet. Sehr oft sehen Sie nur noch einen Bluescreen. Microsoft selbst hat inzwischen eine Lösung für dieses Problem veröffentlicht, die in unseren Labortests gut funktionierte. Zudem stellen wir Ihnen eine weitere Methode mittels eines speziellen Tools vor: Die Erfolgschancen sind zwar geringer als bei der Microsoft-Anleitung, dafür kostet die zweite Methode deutlich weniger Zeit. Wichtig: Sie sollten auf jeden Fall ein Backup der Festplatte oder zumindest der Systempartition anlegen.

Arbeitsmaterial

Windows-XP-Setup-CD

Umzugs-Tool
WEBCODE 243X

Chipsatz- und VGA-Treiber
Heft-DVD, Mainboard-Zubehör, Internet

Service Packs und Hotfixes
www.microsoft.de

Windows per Update-Funktion umziehen

Bevor Sie mit dem Umbau des Systems beginnen, starten Sie den alten Rechner noch einmal und legen Sie die Windows-Setup-CD ein. Booten Sie aber nicht von der CD, sondern starten Sie Windows ganz normal! Klicken Sie anschließend die „Setup.exe“ der CD über den Arbeitsplatz an und betätigen Sie im Menü die Schaltfläche „Windows XP installieren“. Im nächsten Dialog wählen Sie unter „Installationsart“ die Option „Update“ und klicken auf „Weiter“. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sobald Sie zum Neustart aufgefordert werden, lassen Sie zunächst den Rechner herunterfahren und schalten ihn aus, bevor er neu bootet.

Sie tauschen nun die Hauptplatine, starten den PC und konfigurieren das BIOS. Booten Sie von der Festplatte, aber lassen Sie die Windows-Setup-CD im optischen Laufwerk liegen. Im Boot-Menü wählen Sie „Windows XP ... (Setup)“ und setzen so das Update von Windows XP fort. Das Setup installiert HAL-, IDE-Controller- und alle weiteren Treiber, die die Hauptplatine benötigt. Nach einem weiteren Neustart ist das Update abgeschlossen und Windows XP arbeitet mit Ihren alten Einstellungen auf dem neuen System. Nun installieren Sie je nach Stand der Setup-CD das Service Pack 2 und eine Reihe von Hotfixes.

Windows XP per Tool umzugstauglich machen

Da der Start von Windows im neuen System meist an den IDE-Treibern hängt, wäre es am sinnvollsten, diese gegen Standardtreiber auszutauschen. Microsoft beschreibt die manuelle Vorgehensweise im Knowledge-Base-Artikel 314082. Die Prozedur erfordert allerdings den Export zahlreicher Registrierungslinks und Systemdateien. Diese Arbeit kann aber auch ein kleines Programm für Sie erledigen.

Laden Sie die Umzugs-Software (WEBCODE 243X) herunter und entpacken Sie die Dateien auf die Festplatte. Klicken Sie jetzt die Datei „MergeIDE.bat“ doppelt an. Nun werden die Standardtreiber wieder ins System kopiert und die entsprechenden Windows-Registrierungen gesetzt. Gegebenenfalls müssen Sie die Windows-XP-Setup-CD ins CD-ROM-Laufwerk einlegen, damit entsprechende Treiber geladen werden können. Anschließend können Sie den Umbau des Mainboards vornehmen. In der Redaktion funktionierte diese Methode fast immer, allerdings können wir nicht ausschließen, dass bei Ihrem System beispielsweise ein anderer Komponenten-Treiber, etwa ein externer IDE- oder RAID-Controller, den Start von Windows XP behindert.

Feinarbeiten nach dem Umzug

Das System läuft zwar, trotzdem müssen Sie noch die Reste der alten Treiber aus dem System entfernen. Bei einem Mainboard mit Nvidia-Chipsatz gehen Sie dazu wie folgt vor: Klicken Sie auf „Start“ – „Einstellungen“ – „Systemsteuerung“ – „Software“ und suchen Sie nach dem Eintrag „Nvidia Drivers“. Betätigen Sie anschließend die Schaltfläche „Ändern/Entfernen“ und wählen Sie im nun folgenden Dialog „Alle Nvidia Treiber, außer Display, entfernen“ aus. Nach einem Neustart des Rechners können Sie nun die neuen Chipsatztreiber installieren. Diese Treiber finden Sie unter anderem auf unserer Heft-DVD.

Fazit: Leistungsvergleich

Eine reine Neuinstallation von Windows dauert 30 bis 45 Minuten, das anschließende Konfigurieren der persönlichen Einstellungen kann Stunden in Anspruch nehmen. Die Microsoft-Methode mithilfe der Update-Funktion benötigt circa 30 Minuten, der Einsatz des speziellen Tools kostet fast keine Extrazeit. Bei unserem Beispielwechsel von einem Nforce2-Mainboard auf eine Hauptplatine mit Intel-P965-Chipsatz funktionierten beide Methoden fehlerfrei. Sollte bei Ihnen Windows nicht mehr starten, können Sie versuchen, Windows zu reparieren. Booten Sie dazu von der Setup-CD und drücken Sie anschließend die Taste „Eingabe“ und nehmen mit „F8“ die Bedingungen von Microsoft an. Sobald die defekte Installation entdeckt ist, wird Ihnen die automatische Reparatur angeboten. Drücken Sie die Taste „R“, um die Instandsetzung von Windows XP zu starten.

Zum Vergleich der Leistung haben wir Windows auch neu installiert und tatsächlich ist das frische Betriebssystem am leistungsstärksten: **Battlefield 2** startet mit 53 Sekunden sehr schnell, dahinter liegt mit 55 Sekunden die Microsoft-Methode. Erst dann kommt das fast unveränderte Windows (Tool-Methode), **Battlefield 2** benötigt 58 Sekunden. Bei der Microsoft-Methode wird ein Update ausgeführt und alle Dateien werden neu ins System kopiert, das ist wie eine Frischzellenkur. Im Benchmark **Age of Empires 3** liegen alle drei Windows-Versionen auf dem gleichen Leistungsniveau. (ma)

Leistung: Windows XP (Fps)

Einstellungen: Core 2 Duo E6600/Athlon XP 2500+, Geforce 6800 GT, Nforce4 Intel-Edtion, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.31, WinXP SP2

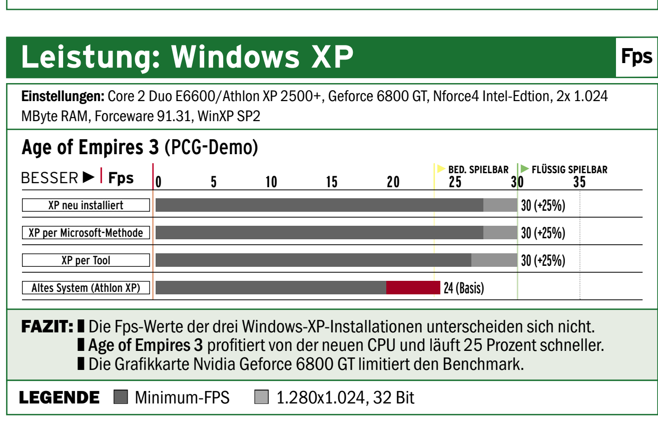
Battlefield 2 v.1.02 (PCG-Demo)

BESSER ◀ | S

System	Ladezeit in Sekunden
XP neu installiert	53 (-29%)
XP per Microsoft-Methode	55 (-26%)
XP per Tool	58 (-22%)
Altes System (Athlon XP)	75 (Basis)

FAZIT:
- Das neue System lädt das Spiel deutlich schneller als der alte PC.
- Zwischen den verschiedenen Windows-XP-Installationen gibt es Unterschiede.
- Ein frisch installiertes Windows XP zeigt die beste Leistung.

LEGENDE Ladezeit in Sekunden



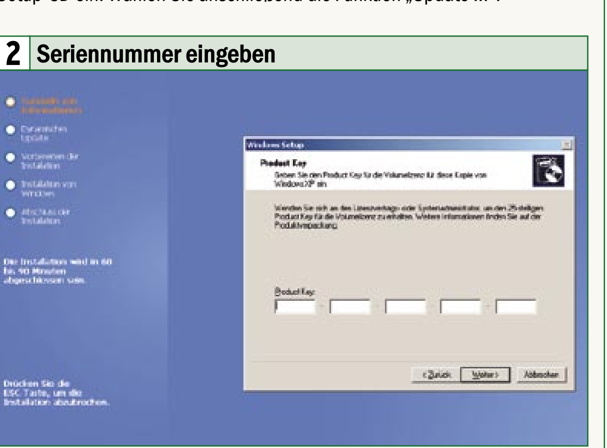
Windows XP und der Mainboard-Wechsel

1 Windows XP vorbereiten



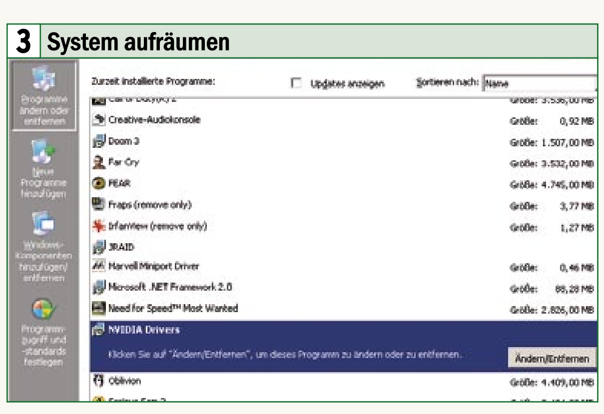
SETUP 1 Starten Sie noch einmal das alte System und legen Sie die XP-Setup-CD ein. Wählen Sie anschließend die Funktion „Update ...“.

2 Seriennummer eingeben



SETUP 2 Sie geben die Seriennummer ein und schalten den Rechner vor dem Neustart ab. Nun können Sie das Mainboard wechseln.

3 System aufräumen



SOFTWARE Nachdem das Update auf das neue System abgeschlossen ist, entfernen Sie noch die alten Treiber aus Windows.

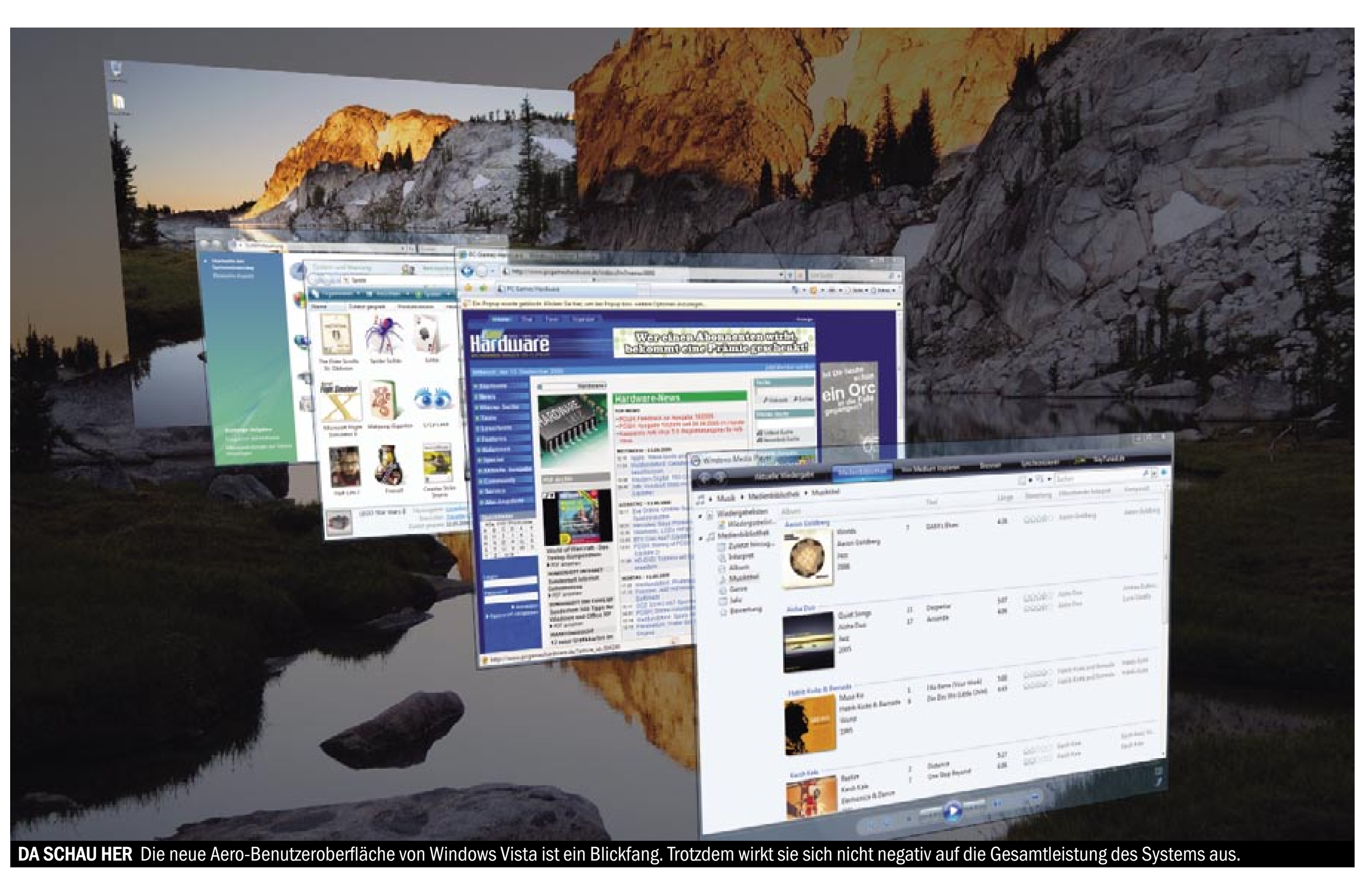
4 Nvidia-Treiber deinstallieren

NVIDIA Komponenten entfernen

Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um NVIDIA-Komponenten von Ihrem System zu entfernen.

- Alle NVIDIA Treiber, einschließlich Display, entfernen
- Alle NVIDIA Treiber, außer Display, entfernen
- Nur die folgenden Komponenten entfernen
  - NVIDIA Display Driver
  - NVIDIA Ethernet Driver
  - NVIDIA GART Driver
  - NVIDIA IDE Driver
  - NVIDIA Memory Controller Driver
  - NVIDIA nForce PCI System Management Driver

DEINSTALLATION Haben Sie zuvor eine Hauptplatine mit Nvidia-Chipsatz genutzt, wählen Sie die Option „Alle Nvidia Treiber, außer Display, entfernen“.



DA SCHAU HER Die neue Aero-Benutzeroberfläche von Windows Vista ist ein Blickfang. Trotzdem wirkt sie sich nicht negativ auf die Gesamtleistung des Systems aus.

Vista im Spiele-Test

Windows Vista hat das Beta-Stadium verlassen und läuft nun deutlich flüssiger. Ist das Betriebssystem schneller als Windows XP? Unser Spiele-Check klärt auf!

Was ist?

USK
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle; in Deutschland verantwortlich für die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen.

RAM
Random Access Memory. Aus Chips bestehender Speicher, der temporär Daten verwahrt.

OpenGL
Open Graphics Library. Ein Befehlssatz zur Darstellung von 3D-Grafiken.

Arbeitsmaterial

Windows Vista RC1
WEBCODE 245C;
http://download.windowsvista.com/preview/rc1/de/download.htm
Produktschlüssel für RC1
WEBCODE 245B; www.microsoft.de

In einem sogenannten Release Candidate sind alle Funktionen der endgültigen Software enthalten. Finden sich in so einer Version keine groben Fehler, kann sie sogar zum finalen Produkt werden. Daher ist mit dem Release Candidate 1 (RC 1) von Windows Vista ein erster zuverlässiger Blick auf das neue Betriebssystem möglich. Microsoft bietet seit Anfang September die Ultimate-Version von Vista zum Testen an. Wir haben den XP-Nachfolger einem harten Test unterzogen und unter anderem die Spiele-Performance überprüft, denn Vista ist mehr als eine verspielte Oberfläche.

Treiber-Debakel

Wie damals zum Start von Windows XP existieren auch jetzt für Windows Vista erst wenige Gerätetreiber; viele davon sind im Beta-Status. Grund genug, die verfügbaren Treiber auf ihre Kompatibilität zu überprüfen. Ati enttäuscht uns: Zwar gibt es eine Vorabversion des Catalyst-Treibers, dieser versagt uns aber wegen fehlender kompatibler Hardware die Installation. Über „Treiber aktualisieren" im Geräte-Manager ist der Treiber allerdings installierbar. Auf Nachfrage bei Ati sagte uns Lars Weinand (Technical PR Manager), dass der Bug behoben wird. Auch Benutzer der beliebten Audigy-2-ZS-Soundkarte gucken erst einmal in die Röhre. Zwar bietet Creative einen Beta-Treiber an, doch wie bei Ati scheitert die Installation am inkompatiblen Installer. Einzig Nvidia gelingt es, Treiber und Kontrollzentrum ohne jegliche Schwierigkeiten in Windows Vista zu integrieren. Ein kleiner Trost für Ati-Kunden: Die vorinstallierten Treiber von Vista machen den Catalyst zumindest momentan nicht zwingend notwendig, solange Sie keine OpenGL-Spiele wie **Doom 3** installieren möchten. Da Windows Vista von sich aus keine Unterstützung für die freie OpenGL-Schnittstelle bietet, ist für solche Spiele ein entsprechender Grafikkartentreiber unbedingt erforderlich.

Spiele-Kompatibilität und der neue Spiele-Explorer

Neu an Windows Vista ist der Spiele-Explorer – der sammelt alle installierten Spiele und liefert Informationen, beispielsweise über Herausgeber, Entwickler, Version und Veröffentlichungsdatum sowie Genre. Vista lädt aus dem Internet das aktuelle Bild der Verpackung nach und zeigt es an. Bei vorinstallierten und speziell für Vista entwickelten Spielen werden zusätzlich ein Leistungsindex und die Alterseinstufung der USK angegeben. Die Alterseinstufung sorgt dafür, dass bestimmte Anwender ausschließlich altersgerechte Spiele starten dürfen.

Während der Installation ermittelt Vista aus dem Prozessor, dem Arbeitsspeicher, der Grafikkarte und der Festplatte einen Leistungsindex. Je höher die Zahl, desto schneller ist der Rechner. Spiele bekommen zukünftig ebenfalls so eine Zahl, damit Sie auf einen Blick sehen, ob es tatsächlich auf dem PC läuft.

Wir haben dreizehn aktuelle und beliebte Spiele (siehe auch Extrakasten „Welche Spiele laufen unter Vista?") auf dem Vista-System installiert. Probleme bereitet unter anderem das Microsoft-Spiel **Age of Empires 3**: Während des Starts erscheint die Meldung, dass der „Fraunhofer IIS MPEG Layer-3 Codec" fehlt und daher keine Audiowiedergabe möglich ist. Nach der Installation (WEBCODE 2456) des Codecs von der Windows-XP-CD (l3codec.ax) funktioniert das Spiel. Schwerwiegendere Probleme gibt es mit **Call of Duty 2** und **Prey**. **Call of Duty 2** bleibt während des Starts hängen und lässt sich nur per Task-Manager beenden. **Prey** hingegen meldet den Fehler „DLL extraction to fs_savepath failed", allerdings lässt sich der Bug durch den Patch 1.1 beheben und **Prey** startet unter Windows Vista.

Allgemeine System-Performance des neuen Windows

Der Release Candidate 1 fühlt sich deutlich schneller an als die Beta 3 von Vista, Menüs öffnen sich flotter und Programme laden recht fix. In puncto Ladezeiten ist Windows Vista RC1 kaum langsamer als Windows XP, vorausgesetzt, im Rechner arbeiten 2 GByte RAM. Mit 1 GByte Arbeitsspeicher bootet Vista zwar nicht langsamer, aber Spiele wie **Age of Empires 3** oder **Half-Life 2: Episode 1** laden bis zu zehn Sekunden länger. Obwohl die Spiele **Need for Speed Most Wanted**, **Age of Empires 3** und **Half-Life 2: Episode 1** für Windows XP entwickelt wurden, haben wir sie unter Vista getestet. Die Fps-Zahlen sind auf einem Pentium-4-System (P4 550, Geforce 7900 GT) mit Vista bis zu 41 Prozent geringer. Die Werte in **Age of Empires 3** sinken sogar unter die Spielbarkeitsgrenze. Microsoft verbessert die Kompatibilität in der finalen Version sicherlich noch, sodass der Leistungsunterschied zwischen XP und Vista schmilzt.

Mehrkern-Unterstützung

Mehrkern-Prozessoren haben bisher unter Windows XP nur selten einen erkennbaren Leistungszuwachs. Windows Vista soll Mehrkern-Prozessoren besser nutzen können. Für unseren Test vergleichen wir die Performance eines Athlon 64 X2 4600+ mit der des Single-Core-Pendants Athlon 64 4000+. Wie von Microsoft prophezeit, scheint Vista tatsächlich sehr stark von Mehrkern-CPUs zu profitieren. Durch den Athlon 64 X2 verringert sich der Zeitbedarf für das Hochfahren des Systems um etwa 25 Prozent, für das Herunterfahren halbiert er sich sogar. Überraschungen gab es auch im laufenden Betrieb. Die Startzeit unseres Referenzspiels **Battlefield 2** wurde ebenfalls halbiert, ähnlich verhielt es sich beim Internet Explorer 7.0.

Auch bei unserer Ausreizung des Systems mit zwei Instanzen von Prime95 zeigte der Dual-Core, welches Potenzial in ihm steckt. Doppelt so viele rechenintensive Lucas-Lehmer-Iterationen ließen sich innerhalb unseres Testfensters ermitteln. Lediglich bei unseren 7-Zip-Benchmarks lagen die Testergebnisse sehr eng beieinander. Allerdings war dabei der Athlon 64 X2 lediglich mit 55 Prozent ausgelastet, die Single-Core-Variante musste ihre gesamte Rechenkraft aufwenden. Auch bei einem Blick in die Leistungsermittlung von Windows Vista wurde uns die offensichtliche Überlegenheit der Mehrkern-Prozessoren vor Augen geführt. Der Leistungsindex des Prozessors kletterte von 4,2 auf 4,9 – in Anbetracht unserer Testergebnisse eine durchaus angemessene Steigerung.

Schöne neue Welt: Aero, Basic, Standard

So schön die neue Oberfläche Aero von Windows Vista auch anzusehen sein mag, drängt sich doch eine Frage förmlich auf: Wie wirkt sich der Bonbon-Grafikmodus auf die Gesamtleistung des Systems aus? Wenn schon als minimale Systemvoraussetzung eine DirectX-9-Grafikkarte verfügbar sein muss, gehen wir davon aus, dass die Performance bei eingeschaltetem Aero Schaden nimmt. Zu unserer Verwunderung ist dies nicht der Fall.

Die Ladezeiten von Anwendungen und Spielen leiden kaum

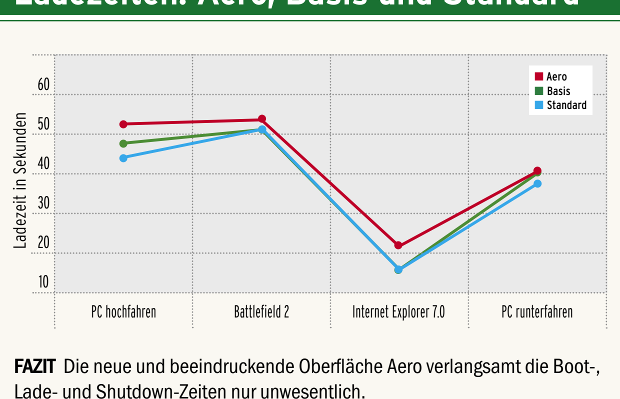
Direct3D 10 in Windows Vista

Direct3D 9.0 | **Direct3D 10 (Konzeptzeichnung)**



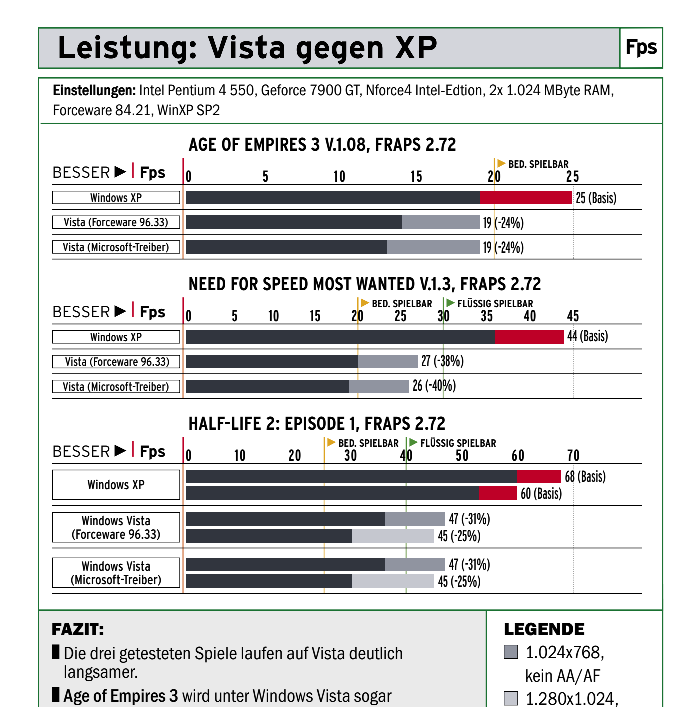
Unter Windows Vista kommt exklusiv die neue Direct3D-10-API zum Einsatz; für Windows-XP-Anwender ist Direct3D 9.0 die maximale Ausbaustufe. Mit der neuen API (Grafik-Programmierschnittstelle) sollen unter anderem spektakuläre Effekte möglich sein. Irene Nadler, Pressesprecherin von Microsoft, sagte uns, dass die ersten Spiele mit Direct3D-10-Unterstützung aus den Microsoft Game Studios **Halo 2** und **Shadowrun** sind. Zudem stelle man für den **Flight Simulator X** zum Vista-Launch eine Erweiterung zum Download bereit, die Direct3D-10-Effekte unterstützt. Voraussetzung ist natürlich eine entsprechende Grafikkarte. Im rechten Bild sehen Sie eine Konzeptzeichnung, wie der **Flight Simulator X** mit Direct3D 10 aussehen könnte.

Ladezeiten: Aero, Basis und Standard



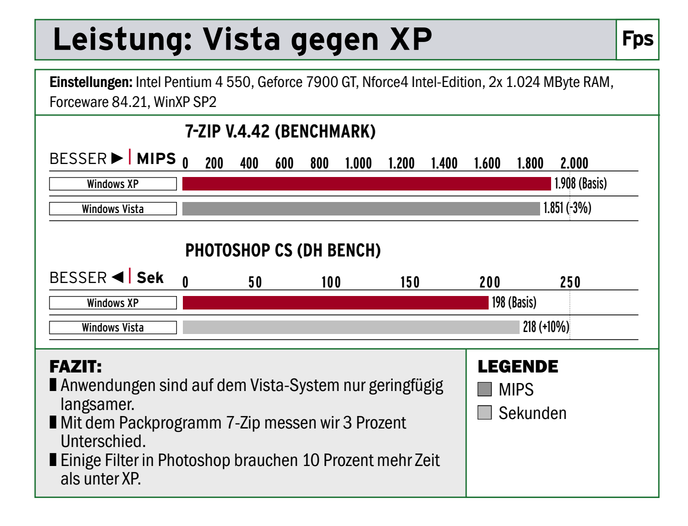
FAZIT Die neue und beeindruckende Oberfläche Aero verlangsamt die Boot-, Lade- und Shutdown-Zeiten nur unwesentlich.

Leistung: Vista gegen XP



FAZIT:
- Die drei getesteten Spiele laufen auf Vista deutlich langsamer.
- **Age of Empires 3** wird unter Windows Vista sogar unspielbar.
- Bei **NfS Most Wanted** ist ein Leistungsunterschied sichtbar.

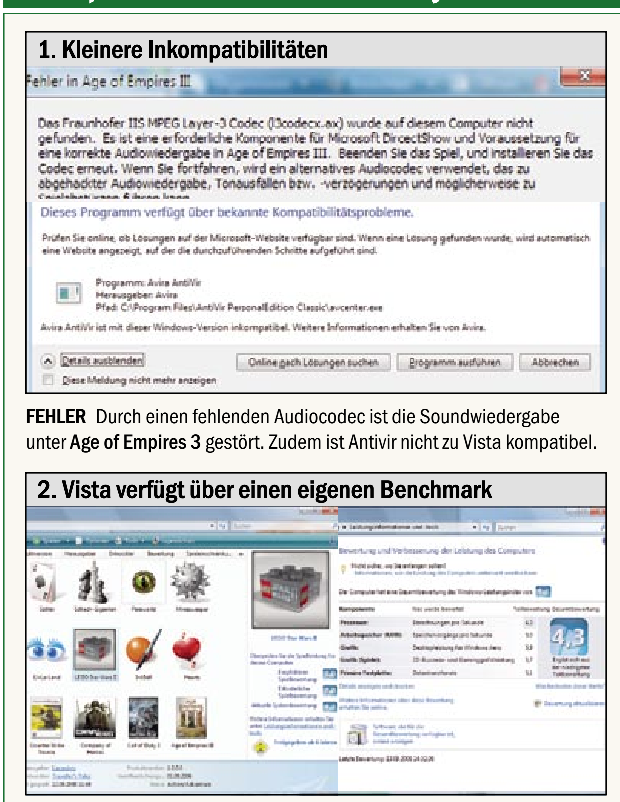
LEGENDE
- 1.024x768, kein AA/AF
- 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF
- Minimum-Fps



Welche Spiele laufen unter Vista?

Spiel	Kompatibilität zu Vista
Age of Empires 3	Läuft, aber MP3-Codec fehlt
Battlefield 2 (inkl. Add-ons)	Läuft, keine Probleme
Counter-Strike (alle Teile)	Läuft, keine Probleme
Half-Life 2 (inkl. Episode 1)	Läuft, keine Probleme
Need for Speed Most Wanted	Läuft, keine Probleme
Paraworld	Läuft, keine Probleme
World of Warcraft	Läuft, keine Probleme
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Läuft, keine Probleme
Geheimakte Tunguska	Läuft, keine Probleme
Call of Duty 2	Stürzt ab, beenden nur per Task-Manager
Prey	Läuft mit aktuellem Patch
Gothic 3	Preview-Version läuft
Company of Heroes	Läuft, keine Probleme

Kompatibilität und Leistungsindex



FEHLER Durch einen fehlenden Audiocodec ist die Soundwiedergabe unter **Age of Empires 3** gestört. Zudem ist Antivir nicht zu Vista kompatibel.

SPIELE-EXPLORER Windows Vista ermittelt die Leistung Ihres Systems (rechtes Bild). So sehen Sie, ob Spiele auf Ihrem PC flüssig laufen.

unter der aufwendigeren Oberfläche. Auch der Startvorgang und das Herunterfahren nehmen nur unmerklich mehr Zeit in Anspruch. Die Überraschung war perfekt, als wir zuletzt auch noch mit Aero das beste Ergebnis im 7-Zip-Benchmark erzielten. Stolze 200 MIPS mehr erreichte unser Testsystem mit eingeschaltetem Aero im Vergleich zur Vista-Basis- und der Windows-Standard-Oberfläche. Da unter Aero der Grafikprozessor die CPU entlastet, testeten wir auch den Stromverbrauch. Bei allen drei Oberflächenvarianten ist die Leistungsaufnahme annähernd identisch. Unter Aero erhöhte sich der Stromverbrauch allerdings sprunghaft um etwa 10 Prozent, sobald das Aero-Feature Flip-3D Verwendung fand. Im Allgemeinen konnten wir bis auf die gewöhnungsbedürftige Optik keinen stichhaltigen Grund ermitteln, die Aero-Oberfläche auszuschalten.

Software-Kompatibilität

Dass neue Microsoft-Betriebssysteme besonders in der Anfangsphase mit Anwendungen Probleme bereiten können, ist spätestens seit Windows XP bekannt. Auch Vista stellt hier keine Ausnahme dar. Zwar funktionieren sehr viele Programme tadellos, darunter auch die direkten Konkurrenzprodukte Firefox und Openoffice.org, andere Produkte verweigern jedoch die Zusammenarbeit. So wird beispielsweise die kostenlose Antiviren-Software Antivir ausgebremst. Zwar wird das Programm installiert, Pop-ups weisen uns aber auf bestehende Kompatibilitätsprobleme hin. Worin diese begründet sind und ob der Schutz des Betriebssystems dennoch gewährleistet ist, erfahren wir nicht. Die kostenpflichtigen Alternativen Kaspersky Anti-Virus 6 und Bitdefender 10 versagen bereits bei der Installation. Im Allgemeinen hat es den Anschein, dass Programme, die tief in das Betriebssystem eingreifen, aktuell Probleme verursachen. So sind auch Alcohol 120% und HDTach erst einmal zur Untätigkeit verdammt.

Sicherheit über alles

Das bereits aus Windows XP bekannte Sicherheitscenter beherbergt nun in der Ultimate-Version von Windows Vista neben der Windows-Firewall und der Virenscanner-Überwachung auch den sogenannten Windows Defender. Dieses Programm durchsucht auf Wunsch den Rechner nach Spy- und Adware und entfernt sie bei einem Treffer. Durch die Online-Community Microsoft Spynet sind Informationen über neue Schadprogramme schnell zwischen Vista-Nutzern austauschbar. Findet der Defender ein bisher noch nicht klassifiziertes Programm, erfahren Sie durch Spynet, wie andere Nutzer damit umgehen. Im Gegenzug teilen Sie Ihre Einstufungen der Community mit. Zwar ist dieses Vorgehen kein Garant für eine eindeutige Spyware-Erkennung, bietet aber einen guten Schutz bis zum nächsten Signaturen-Update.

Negativ fällt allerdings auf, dass die Prozessorauslastung während der Überprüfung mit Defender zwischenzeitlich auf bis zu 100 Prozent steigt. Dies ist zwar bei einer normalen Überprüfungsdauer von gerade mal einer Minute zu verkraften, bei einer vollständigen Prüfung mit etwa einer halben Stunde Laufzeit ist es aber ein Ärgernis. Auch der Internet Explorer wurde um Sicherheits-Features erweitert. Die frische Version 7.0 verfügt erwartungsgemäss auch über einen Pop-up-Blocker, brandaktuell ist der Phishing-Filter. Letzterer überprüft jede von Ihnen neu angeklickte Webseite, ob die Sie eventuell verleitet, sensible Informationen wie Ihre Bankdaten herauszugeben. Um solche Seiten identifizieren zu können, gleicht eine Microsoft-Datenbank die Adressen der Webseiten ab. Einige der Sicherheits-Features sind jedoch im aktuellen Windows Vista Release Candidate 1 noch nicht komplett fehlerfrei. Beispielsweise erfragt die Windows Firewall, ob wir dem Blizzard Updater den Zugriff auf das Internet erlauben möchten, im Hintergrund lädt aber bereits der aktuelle **World of Warcraft**-Patch.

Fazit: Windows Vista

Windows Vista ist auf einem guten Weg: Es sind deutliche Verbesserungen zwischen Release Candidate 1 und Beta 3 spürbar. Allerdings hinterlassen Treiberprobleme und Software-Inkompatibilitäten einen faden Beigeschmack. Die nächste Version sollte zudem die Spiele-Performance steigern. (az/ma)



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.



GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 32

ab 25. Oktober 2006

www.GREY-COMPUTER.de



Wir wollen Ihre Frau

davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!



Quad SLI

Core 2 Duo 6600 2.4GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
Asus Mainboard P5N SLI
250GB Samsung SATA HD
2x 1024 MB GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Armor Tower

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.95



Core 2 Duo

E6700 2x 2.667GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
Asus Mainboard
250GB Samsung SATA HD
1024 MB MSI GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Tsunami

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1555.55



Core2Duo

E6600 2x 2.400GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS Mainboard
250GB Samsung SATA HD
512MB MSI 7900GTO wie 7900GTX
jedoch 660MHz Memorytakt ->10.000 Punkte 05
18x Double Layer Samsung
600W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Soprano

Angebot ist limitiert. Sie werden keinen Rechner in dieser Preisklasse mit einer anderen 3D Karte finden, der diese 3D Performance liefert. Die verfügbare Menge der Grafikkarte ist begrenzt. Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit! 60 Monate Garantie, etc.

999.99



A64 X2 4600+

Athlon 64 X2 Dualcore 4600+
1024 MB DDR-2 Kingston
MSI K9N NEO-F
300GB Samsung SATA HD
1024 MB EVGA GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Netzteil
Thermaltake Tower Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1299.99



Core 2 Duo

E 6600 2x 2.4 GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
Asus Mainboard
250GB Samsung SATA HD
512 MB EVGA GeForce 7900GTX
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Eureka

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1299.99



Intel E6300

Core 2 Duo 1.870GHz 2MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS o. MSI Mainboard
250GB Samsung SATA HD
256 MB EVGA GeForce 7300 passiv
18x DVD +/- R(W) Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Turtle Midi Tower Chenbro

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

599.99



A64 X2 4600+

Athlon 64 X2 Dualcore 4600+ AM2
1024 MB DDR-2 Kingston
MSI K9N NEO-F
250GB Samsung SATA HD
256 MB EVGA GeForce 7900GT KO
16x Lightscribe Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Thermaltake Soprano

wahlweise schwarz oder silber

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

959.99



A64 3800+

Athlon 64 3800+
1024 MB DDR Speicher
MSI Mainboard
250GB Samsung SATA
256 MB nVIDIA GeForce 7900GS
16x Lightscribe Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Thermaltake Soprano

wahlweise schwarz oder silber

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

719.95



17" Centrino

Intel Pentium M735 1700MHz
256MB nVIDIA Geforce 6600
1024MB DDR Speicher
120GB Festplatte 5.400U
DVD Brenner DL
Intel WLAN 54 Mbit
Integrierter Nummernblock

36 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Sommer-Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert.

MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	89,-
AT8 32-X	S, GL, F, sA	939 / XP3200	D+	134,-
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	139,-
AW8D	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	159,-
ASROCK	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
ALiveNF4G-DVI	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF410	D2	59,-
939DUAL-VSTA M1695	S, L, sA	939 / M1695	D+	59,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-
ASUS	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	179,-
Crosshair	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	219,-
A8N-SLI SE	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	84,-
FOXCONN	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
6150K8MD	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF430	D+	69,-
760GXK8MC	µATX, S, V, L, sA	754 / 760GX	D	42,-
P9657AA	S, GL, F, sA	775 / 965	D2	119,-
GIGABYTE	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M51GM-S2G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF430	D2	74,-
M55Plus-S3G	S, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
K8NF-9-RH	S, GL, sA	939 / nF4	D+	74,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	84,-
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	49,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-

PCIe Grafikkarte

SAPPHIRE Radeon X1900XT

- ATI Radeon® X1900 XT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 625 MHz Chiptakt
- 1.450 MHz Speichertakt
- 48 Pixel-Shader Einheiten
- 2x DVI, ViVo
- Lite-Retail



249,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	1x 512	116,-	
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	124,-	
Pentium® D (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
805	Smithfield	2,67	2x 1.024	89,-	96,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-
950	Presler	3,4	2x 2.048		234,-
960	Presler	3,6	2x 2.048		329,-
Core™ Duo (479)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		244,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		299,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		414,-
Core™ 2 Duo (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024	169,-	182,-
E6400	Allendale	2,13	2x 1.024	218,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	304,-	316,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048	489,-	499,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	969,-	989,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1x 512	58,-	68,-
3200+	Venice	2,0	1x 512	62,-	77,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	89,-	110,-
Athlon™ 64 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3500+	Orleans	2,2	1x 512	88,-	98,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512	109,-	114,-
Athlon™ 64 X2 (939)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+	Manchester	2,0	2x 512	144,-	164,-
4200+	Manchester	2,2	2x 512		194,-
4600+	Manchester	2,4	2x 512		244,-
4800+	Toledo	2,4	2x 1.024		299,-
FX-60	Toledo	2,6	2x 1.024		599,-
Athlon™ 64 X2 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+	Windsor	2,0	2x 512	146,-	159,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512	179,-	194,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512		249,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		799,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	124,-	121,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	142,-	125,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	254,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		129,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	132,-	126,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	136,-	130,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	256,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	264,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		134,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		138,-
MDT		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	122,-	116,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	236,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		124,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	120,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	124,-	118,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	150,-	134,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	232,-	242,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	240,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	272,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		116,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		119,-

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		120,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	244,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	118,-	117,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	122,-	121,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	238,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	246,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4		114,-
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		117,-
OCZ		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	164,-	149,-
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	302,-	
GEIL		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	136,-	128,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	260,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	152,-	144,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	292,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	302,-	
A-DATA		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 3		115,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		134,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / GF 7600GS	119,-
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	154,-
EN7950GT/HTDP	PCIe	512-G3 / GF 7950GT	269,-
EN7950GX2/2PHT/1G	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	539,-
N7600GS/HTD	AGP	256-D0 / GF 7600GS	111,-
GAINWARD		**MB / Chip**	**€**
BP7950GT	PCIe	512-G3 / GF 7950GT	289,-
BP7950GX2	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	529,-
7800GS SILENT GS Plus	AGP	512-G3 / GF 7800GS	319,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
PX7900GTX	PCIe	512-G3 / GF 7900GTX	399,-
PX7950GX2	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	499,-
A7800GS TDH	AGP	256-G3 / GF 7800GS	239,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
NX7600GT-T2D256EZ	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	179,-
NX7900GTO-T2D512E	PCIe	512-G3 / GF 7900GTO	239,-
FX5200-TDLF	AGP	128-DD / GF FX5200	33,-
NX7600GS-TD	AGP	256-G3 / GF 7600GS	123,-
XFX		**MB / Chip**	**€**
7600GT XT	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	139,-
7950GX2 XT	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	549,-
6800XT Black	AGP	256-G3 / GF 6800XT	119,-
XPERTVISION		**MB / Chip**	**€**
7600GT	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	139,-
7900GS	PCIe	512-G3 / GF 7900GS	209,-
7950GT	PCIe	512-G3 / GF 7950GT	269,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1900XT/HTVDP	PCIe	256-G3 / Rad. X1900XT	259,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / Rad. X1950	419,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / Rad. X1950XTX	419,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
X1900GT	PCIe	256-G3 / Rad. X1900GT	199,-
X1900XTX	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	359,-
X1600PRO	AGP	512-D2 / Rad. X1600PRO	129,-
XPERTVISION		**MB / Chip**	**€**
X850XT	AGP	256-G3 / Rad. X850XT	179,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721680	U-133	80	8 / 8.192 / 7.200	42,-
HDS721616	U-133	160	8 / 8.192 / 7.200	55,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8.192 / 7.200	94,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	214,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6G160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	55,-
6A320Y0	U-133	320	9 / 16.384 / 7.200	89,-
6H500R0	U-133	500	9 / 16.384 / 7.200	199,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
SP0842N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	42,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	54,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	68,-
HD320LD	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3802110A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	42,-
ST3400620A	U-100	400	8 / 16.384 / 7.200	154,-
ST3750640A	U-100	750	8 / 16.384 / 7.200	359,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD400JB	U-100	40	9 / 8.192 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	94,-

S-ATA

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0	SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
6V200E0	SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	66,-
6V250F0	SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	74,-
HITACHI		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HDS728080	SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
HDT722525	SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	74,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	55,-
SP2004C	SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	224,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16.384 / 7.200	369,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16.384 / 7.200	444,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD1500AD	NCQ	150	5 / 16.384 / 10.000	199,-
WD2500JS	SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	72,-
WD3200KS	SATA2	320	9 / 16.384 / 7.200	97,-
WD4000YR		400	9 / 16.384 / 7.200	154,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1616L Pro	16x / 8x		39,90
LG GSA-H10NB*	16x / 10x	39,90	47,-
LITEON SHM-165P6S*	16x / 8x	39,-	47,-
LITEON SHW-165H6*	16x / 8x	42,-	52,-
NEC AD-7173A*	18x / 8x	44,-	
NEC AD-7540A Slimline, schwarz	8x / 4x	69,-	
NEC ND-7550 Slimline, schwarz	8x / 4x	69,-	
PHILIPS PBDV1660G*	16x / 8x	35,90	
PHILIPS SPD6000*	16x / 8x	37,-	42,-
PIONEER DVR-111D*	16x / 8x	44,-	
PIONEER DVR-111*	16x / 8x	47,-	
PLEXTOR PX-760A*	18x / 10x	84,-	89,-
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	34,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-5169D	16x / 8x		82,-
PLEXTOR PX-608U	8x / 4x		149,-
SAMSUNG SE-S164L schwarz	16x / 8x		69,-

S-ATA

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
SAMSUNG SH-W163A schw.	16x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S183A schwarz	18x / 8x	42,-	
PLEXTOR PX-760SA*	18x / 10x	109,-	114,-

* in grau oder schwarz erhältlich

150 GB S-ATA Festplatte

WD Raptor® X

- Modell WD1500AHFD
- 150 GB Kapazität
- 16 MB Cache
- 10.000 UPM
- 4,6 ms Zugriffszeit
- mit Plexiglas-Fenster
- S-ATA

209,-

Western Digital®

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	114,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	134,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	189,-
D-LINK	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	45,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	67,-
LINKSYS	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC54GS	54	PC-Card	47,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WRT54G-D2	54	Router	64,-
NETGEAR	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	54,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
Diverse	**Art**	**Typ**	**€**
DEVOLO MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
DEVOLO MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
DEVOLO MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	64,-
D-LINK DSL-380T	DSL	RJ-45	37,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	92,-
AVM FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
AVM FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Mod./VoIP	2	134,-
D-LINK DI-604	DSL	4	32,-
D-LINK DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
D-LINK DGL-4100	Gigabit Router	4	79,-
D-LINK DVA-G3342SB	Rout./Mod./VoIP	4	389,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR WNR854T	Gigabit Router	4	144,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	54,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	133,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
LIAN LI PC-60A PlusII	Midi	--	129,-
THERMALTAKE Soprano*	Midi	--	67,-
THERMALTAKE Tsunami*	Midi	--	104,-
THERMALTAKE Armor*	Big	--	129,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER eXtremePower	380 W	ATX2	44,-
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	79,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
THERMALTAKE PP Bluelight	460 W	ATX2	69,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	99,-

BAREBONES

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EX761	S, V, GL, F, sA	754 / 761GX	164,-
ASUS	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**€**
Vintage2-PE2	S, V, L, sA	775 / P4M890	109,-
Pundit-PH1	S, V, L, F	775 / XP200	159,-
Pundit-PH4	S, V, GL, F	775 / 945G	169,-
BIOSTAR	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**€**
iDEQ N1	S, V, L, sA	754 / nF410	164,-
iDEQ C1	S, L, sA,	775 / P4M800	159,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**€**
MEGA mPC 800K	S, V, L, F	754 / K8M800	169,-
Hetis 915 Lite	S, V, GL	775 / 915GL	164,-
Hetis 915	S, V, GL, F	775 / 915GL	179,-
SHUTTLE	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**€**
SN27P2	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	429,-
SN21G5	S, L, V, F, sA	939 / nF410	249,-
SD11G5	S, V, GL, F	479 / 915GM	389,-
SB81P	S, V, GL, F, sA	775 / 915G	239,-
SD36G5 ViiV	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	369,-
SD36G5M ViiV	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	369,-
SD37P2	S, GL, F, sA	775 / 975X	449,-

Sockel 775 Barebone

SHUTTLE SS31T

- SiS 662 Chipsatz
- 2x DDR2-RAM (Dual-Channel)
- extern: 2x 5,25", 1x 3,5"; intern: 1x 3,5"
- 1x U-133, 2x S-ATA RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCI
- 6x USB 2.0 · LAN
- 6-Kanal HD-Sound
- 250 Watt Netzteil

Shuttle

139,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald H601	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD-ROM	VIA S3 Graphics DeltaChrome	339,-
Ruby H601	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	449,-
Titanium H601	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	DVD±RW/DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	469,-
Brilliant H601	Athlon 64 X2 4800+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7900GT, PCIe	1.269,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6M-Q055H	Sempron 3400+	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	879,-
F3F-AP016H	Core Duo T2050	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	979,-
F3JM-AP013H	Core 2 Duo T5600	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	XP Home, GeForce Go 7600, Webcam	1.599,-
A6RP-AP014H	Celeron-M 420	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	739,-
SAMSUNG	**Prozessor**	**Display**	**RAM**	**HDD**	**Laufwerk**	**Ausstattung**	**€**
Q35-Pro T5500	Core 2 Duo T5500	12,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Bluetooth	1.529,-
R45-Pro 1730	Pentium-M 740	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Pro	939,-
R65-T5500	Core 2 Duo T5500	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home	1.349,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		169,-
1905 G1	gr	8	19,0		219,-
1925 S1W	si	5	19,0		224,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	299,-
102035W	bl	16	20,1	DVI-D/USB/Sound	414,-
EIZO		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
S1701SH	gr o. bl	4	17,0	DVI-D/Sound/Pivot	299,-
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	459,-
S2410W	gr o. bl	16	24,0	2x DVI-I/USB	1.399,-
BENQ		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
FP71G+	si	8	17,0		179,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	224,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	309,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	369,-
SAMSUNG		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
930BF	bl	4	19,0	DVI-D	269,-
204B	si	5	20,1	DVI-D/Pivot	429,-
215TW	si	8	21,0	DVI-D/Sound/Pivot	549,-
Diverse		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
ASUS MM19SE	si	8	19,0	Sound	209,-
HANNSG HC194DP	si	8	19,0	DVI-I/Sound	194,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	209,-
IIYAMA E1700S	si o. bl	5	17,0	DVI-D/Sound	189,-
IIYAMA E1900S	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	249,-
LG L1970H	si	8	19,0	DVI-D	279,-
NEC 90GX2	si	4	19,0	DVI-D/USB	369,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19,0	DVI-D	319,-

19" TFT-Monitor

HANNSG HC 194DP

- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Kontrast: 700:1 · Helligkeit: 250 cd/m²
- Reaktionszeit: 8 ms
- VGA, DVI-I · Lautsprecher
- silber/schwarz

194,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	44,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK	**Typ**	**€**
Cyborg EVO	Joystick	29,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	89,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB	59,-
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	19,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	29,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	52,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	59,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Titan Gaming Mat	schwarz	16,-
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	schwarz	12,50
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER eXact Mat	schwarz	29,-
SHARKOON 1337 Gaming Mat	verschiedene	9,90
STEELPAD QcK	schwarz	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	99,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	169,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	209,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	49,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	29,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH20 Vibration Headset	USB+Klinke	29,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	69,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	9,-
Battlefield II	44,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Ghost Recon Advanced Warfighter	43,90
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90
Quake 4	16,-
Ravenshield Athena Sword Addon	6,90
Rollenspiel & Adventure	**€**
Diablo II Gold	17,50
Dungeon Siege II	24,90
Guild Wars	38,90
Guild Wars - Nightfalls Addon	37,90
Guild Wars - Factions Addon	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Titan Quest mit dt. Untertiteln	39,90
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	34,90

Strategie	€
Civilization IV	22,90
C&C Generäle - Die Stunde Null Addon	7,90
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	31,90
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90
Sport & Simulation	**€**
Biathlon 2006	25,90
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
FIFA 06	19,90
Flight Simulator 2004	24,-
Fussballmanager 06	44,90
Need for Speed Underground 2 Classic	19,-
Need for Speed Most Wanted	19,90
NHL 06	19,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

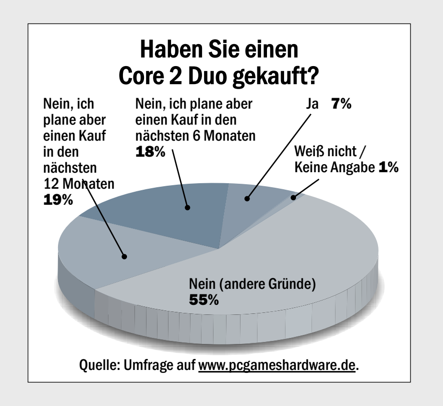
HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF

„Ich verwende lieber ältere Programme."

Es ist gar nicht so lange her, da konnte ich noch mit meinem Musikprogramm Musik abspielen und mit dem Brennprogramm CDs oder DVDs brennen. Das klingt selbstverständlich, ist es heute aber nicht mehr. Ein Beispiel: Ich wollte die Demo-Version von Nero 7 ausprobieren und finde „Nero WaveEditor", „Nero SoundTrax", „Nero Backitup", „Nero Soundbox" ... Bleibt die Frage: Kann ich mit dem Programm überhaupt noch brennen? Ähnlich ging es mir mit Winamp: Nachdem das Programm meinen Video-Player ersetzen wollte, soll ich damit jetzt auch noch CDs brennen und Musikdateien rippen? ACDSee schlägt in die gleiche Kerbe. Dass bei einer solchen Optionsmasse neben den System-Ressourcen auch die Übersichtlichkeit auf der Strecke bleibt, haben die Entwickler wohl nicht bedacht. Eine Toolbar – wahlweise von Google oder Yahoo – darf natürlich bei keinem Programm fehlen und wird am liebsten gleich mitinstalliert. Ohne mich! Ich verwende liebe wieder ältere Versionen der genannten Programme. Da bekomme ich noch, was ich will – und auch wirklich nur das.



Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

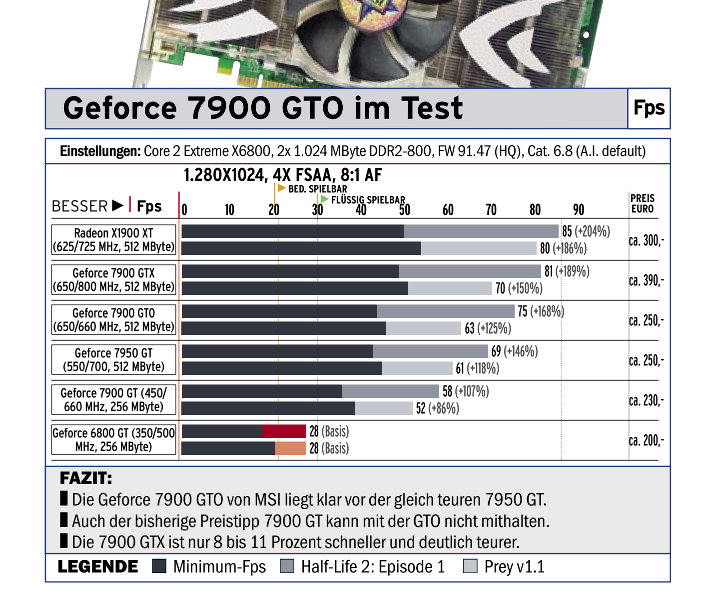
Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode".

MSI GEFORCE 7900 GTO

MSI: Grafikkarte mit klasse Preis-Leistungs-Verhältnis

Als einziger Hersteller bietet MSI Grafikkarten mit dem Geforce-Chip 7900 GTO an: 650 MHz Chiptakt, 48 Pixel-Shader-ALUs und acht Vertex-Shader-Einheiten – die Spezifikationen stimmen mit Nvidias Top-Modell Geforce 7900 GTX überein. Sogar der gleiche, sehr leise Kühler kommt zum Einsatz. Nur die Taktung des Speichers ist um 140 MHz niedriger (660 statt 800 MHz). Dafür kostet die GTO-Karte mit 512 MByte nur 250 Euro. Rechts finden Sie unsere ersten Benchmarks.
Info: www.msi-computer.de



Geforce 7900 GTO im Test — Fps

Einstellungen: Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HQ), Cat. 6.8 (A.I. default)

1.280X1024, 4X FSAA, 8:1 AF (BED. SPIELBAR / FLÜSSIG SPIELBAR) — BESSER ▶ Fps

Grafikkarte	Half-Life 2: Episode 1	Prey v1.1	Preis Euro
Radeon X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte)	85 (+204%)	80 (+186%)	ca. 300,-
Geforce 7900 GTX (650/800 MHz, 512 MByte)	81 (+189%)	70 (+150%)	ca. 390,-
Geforce 7900 GTO (650/660 MHz, 512 MByte)	75 (+168%)	63 (+125%)	ca. 250,-
Geforce 7950 GT (550/700, 512 MByte)	69 (+146%)	61 (+118%)	ca. 250,-
Geforce 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte)	58 (+107%)	52 (+86%)	ca. 230,-
Geforce 6800 GT (350/500 MHz, 256 MByte)	28 (Basis)	28 (Basis)	ca. 200,-

FAZIT:
- Die Geforce 7900 GTO von MSI liegt klar vor der gleich teuren 7950 GT.
- Auch der bisherige Preistipp 7900 GT kann mit der GTO nicht mithalten.
- Die 7900 GTX ist nur 8 bis 11 Prozent schneller und deutlich teurer.

LEGENDE Minimum-Fps | Half-Life 2: Episode 1 | Prey v1.1

BIGFOOT KILLER NIC

LAN-Karte soll Lags verhindern

Der Chip auf der Killer NIC genannten PCI-Karte übernimmt alle Netzwerkberechnungen vom Prozessor und verbessert so den Ping bei Online-Spielen, verhindert Verzögerungen (sogenannte Lags) und sorgt für mehr Bilder pro Sekunde. Bisher gibt es die 280 US-Dollar teure Karte nur in den USA – wir erwarten demnächst ein Testmuster.
Info: www.bigfootnetworks.com

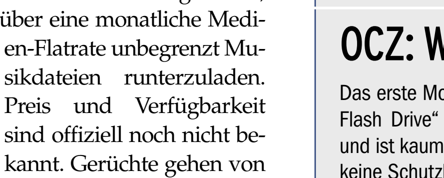
RADEON X1950 PRO

Erste Bilder der neuen Ati-Karten

Die neuen Mittelklasse-Karten von Ati heißen X1950 Pro und basieren auf dem RV570-Chip. Dieser soll über eine 256-Bit-Speicheranbindung und drei Pixel-Prozessoren mit je zwölf ALUs verfügen. Außerdem brauchen Sie keine spezielle Master-Karten für den Doppel-Modus (Crossfire). Stattdessen verbinden Sie die Karten ganz simpel per Steckbrücke. Zudem wurde der Kühler neu entworfen, um die Karte mit dem in 80 Nanometern gefertigten Chip leise auf Temperatur zu halten.
Info: www.ati.de

MICROSOFT ZUNE

iPod-Konkurrent von Microsoft





Mit dem MP3- und Video-Player Zune macht Microsoft Jagd auf Apples iPod. Zur Musik- und Videowiedergabe stehen ein Bildschirm mit drei Zoll Diagonale, 30 GByte Festplattenkapazität und ein Radio-Empfänger zur Verfügung. Für Breitbildvideos drehen Sie das Gerät einfach. Der Winzling besitzt eine WLAN-Schnittstelle, mit der Sie bequem Musik, Videos und Bilder tauschen. Unter der Bezeichnung Zune-Marketplace kommt zudem ein Online-Musikladen als Alternative zu Apples iTunes. Neu ist dabei die Möglichkeit, über eine monatliche Medien-Flatrate unbegrenzt Musikdateien runterzuladen. Preis und Verfügbarkeit sind offiziell noch nicht bekannt. Gerüchte gehen von rund 300 US-Dollar aus.
Info: www.microsoft.de

CORE 2 DUO/PENTIUM

Neue Intel-CPUs für wenig Geld



Für nur 160 US-Dollar gibt es voraussichtlich Anfang 2007 einen neuen Core 2 Duo: Der E4700 taktet mit 1,8 GHz und nutzt 2 MByte Zwischenspeicher (L2-Cache). Die Spieleleistung dürfte damit nur wenig unter der eines Core 2 Duo E6300 mit 1,86 GHz liegen und ebenfalls 2 MByte liegen. Gerüchten zufolge reanimiert Intel den Markennamen Pentium. Unter der Haube soll dann jedoch ein Conroe L stecken – mit einem statt mit zwei Kernen. Die Prozessoren sollen als Pentium E1020 (1,4 GHz), E1040 (1,6 GHz) und E1060 (1,8 GHz) erscheinen. Alle drei Modelle verfügen angeblich über 2 Megabyte Zwischenspeicher.
Info: www.intel.de

ATHLON 64 X2 3600+ UND 5200+

AMD mit neuen Zweikern-CPUs

Auch AMD lockt Aufrüster mit neuen Prozessoren: Den Athlon 64 X2 5200+ und den Athlon 64 X2 3600+ gibt es allerdings ausschließlich für den neuen Sockel AM2. Wie der ältere X2 3800+ taktet der X2 3600+ mit 2 GHz. Der L2-Zwischenspeicher wurde jedoch von zweimal 512 auf zweimal 256 Kilobyte halbiert. Manche Spiele, etwa **Half-Life 2**, laufen in unserem Test dadurch 5 Prozent langsamer. Dafür kostet der neue Zweikernprozessor auch nur 120 Euro (X2 3800+: 160 Euro). Halten Sie beim Kauf die Augen offen: Den X2 3600+ gibt es zum gleichen Preis auch als EE-Variante mit weniger Abwärme. Der X2 5200+ kostet rund 410 Euro. 2,6 Gigahertz Takt sowie zweimal 512 Kilobyte machen ihn zum zweitbesten AMD-Modell nach dem FX-62. Intels Core 2 Duo E6600 für 300 Euro ist trotzdem schneller.
Info: www.amd.de



Erster Test: Intels neue Onboard-Grafik

Spieleleistung auf dem Niveau einer Mittelklassegrafikkarte – das hat sich Intel für die Onboard-Grafik GMA X3000 vorgenommen. Diese kommt im Mainboard-Chipsatz G965 für Core-2-Prozessoren zum Einsatz. Shader-Modell-3-Unterstützung (mit Windows Vista sogar SM4) sowie 667 MHz Takt klingen gut, in unserem Spieletest enttäuscht die GMA X3000 jedoch mit zehn Bildern pro Sekunde bei **Prey** und 23 bei **Need for Speed Most Wanted** – jeweils mit mittlerer Detailstufe. Auch das alte **Dungeon Siege 2** läuft nicht flüssig.
Info: www.intel.de

OCZ: Winziger USB-Stick

Das erste Modell der neuen Serie „Roadster USB Flash Drive" hat eine Kapazität von 1 Gigabyte und ist kaum größer als eine Fingerkuppe. Es gibt keine Schutzkappe. Stattdessen klappen Sie den USB-Stecker einfach um. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Info: www.ocztechnology.com

AMD legt Dual-Core-Prozessoren neu auf

Angeblich will AMD neue Modelle mit den bereits bekannten Bezeichnungen Athlon 64 X2 4000+, X2 4400+ und X2 4800+ vorstellen. Anders als die Vorgängerversionen mit zweimal 1.024 kByte verwenden die Neuauflagen jeweils 512 kByte Cache. Die um 100 MHz erhöhten Taktfrequenzen liegen dann bei 2,1 GHz, 2,3 GHz und 2,5 GHz. Zudem ist der verwendete Brisbane-Kern im 65-Nanometer-Verfahren gefertigt und hat eine Leistungsaufnahme von nur 65 Watt.
Info: www.amd.de

Intel: Vierkern-CPUs

Schon im nächsten Monat soll der erste Prozessor mit vier Kernen im Handel verfügbar sein: Der Core 2 Extreme QX6700 taktet mit 2,66 Gigahertz. Dabei vereint Intel zwei Conroe-Chips in einer Verpackung. Dementsprechend hat der QX6700 zwei Kerne und zweimal vier Megabyte Cache. Auf der Intel-Messe IDF demonstrierte der Hersteller die Vorteile von vier Kernen eindrucksvoll mit dem inoffiziellen **Max Payne 2**-Nachfolger **Alan Wake**. Hierbei lud ein Kern permanent die Spielwelt im Hintergrund nach, während sich die übrige Rechenlast auf die anderen drei Kerne verteilte. Im ersten Quartal 2007 soll zudem der Core 2 Quad X6600 mit vier Kernen und 2,4 GHz Takt verfügbar sein.
Info: www.intel.de

Ati: Crossfire nun auch mit P965-Platinen

Ati hat die Crossfire-Technik mit dem neuen Catalyst-Treiber 6.9 für Intels P965-Chipsatz freigegeben. Wer also eine entsprechende Core-2-Platine mit zwei Grafiksteckplätzen hat, kann fortan zwei Ati-Karten im Dual-Modus verwenden. Bislang war Crossfire offiziell nur bei den meist sehr teuren Mainboards mit 955X- und 975X-Chipsatz möglich.
Info: www.ati.de | www.intel.de



Was ist?

Anschlag und Druckpunkt
Je direkter der Druckpunkt und je genauer der Anschlag, desto besser die Eingabeumsetzung und das Feedback.

Ergonomie
Tastaturen mit einer schlechten Ergonomie führen schnell zu Ermüdungserscheinungen im Handgelenk.

Full-Size-Tastenlayout
So bezeichnet man ein Standard-Tastenlayout mit etwa 105 Tasten und getrenntem Mittel- und Nummernblock.

Handballenablage
Begünstigt die Ergonomie einer Tastatur, da die Ablage die Handgelenke entlastet . Eine modulare Bauweise ist dabei optimal.

SPIELEBRETTER Seit Neuestem bieten viele Hersteller spezielle Spieler-Tastaturen an.

Spieler-Tastaturen

Seit dem Erfolg der G15 von Logitech ist klar: Spiele-Tastaturen liegen voll im Trend. Für uns Grund genug, Ihnen zehn Neuheiten in einem Test vorzustellen.

Setzt man eine gute Verarbeitung und entsprechende Qualität bei den Komponenten voraus, hängt es von subjektiven Faktoren ab, welche Tastatur die richtige für den jeweiligen Spieler ist. Dem einen kann der Tastenanschlag nicht hart genug sein, der andere vertippt sich ständig im Office-Betrieb, weil das Layout nicht dem Standarddesign entspricht. Um Ihnen dennoch einen objektiven Test zu bieten, hat sich die gesamte Redaktion mit den Testmustern beschäftigt, um persönliche Vorlieben besser gewichten zu können. Im Info-Kasten auf Seite 202 finden Sie zudem eine Meinungs-Matrix, in der die subjektiven Bewertungen diverser Redakteure aufgeführt sind.

Die Bewertung der Keyboards setzt sich aus 240 Einzelpunkten zusammen. Die wichtigsten Wertungspunkte finden Sie zusammengefasst in der Testtabelle auf Seite 201. Die beiden Testsieger sind detailliert auf Seite 200 beschrieben; die anderen Kandidaten finden Sie hier in der Übersicht:

Logitech G11

Großes Makro-Brett ohne LCD | Die G11 ist vom Aufbau mit der G15 identisch, besitzt aber kein LCD. Auf der linken Seite befinden sich 18 G-Keys, die in drei Ebenen anwählbar sind. Sie können also bis zu 54 Makros auf die Extratasten legen und sie wahlweise im Spiel oder über die Software aufnehmen – eine Nachbearbeitung der Verzögerungen ist genauso möglich wie verschiedene Spieleprofile. Über den „F"-Tasten hat Logitech die Tasten zur Audiosteuerung untergebracht, daneben ist ein Schalter zur Deaktivierung der Windows-Taste. Der Tastenanschlag der G11 ist optimal. Die Tasten bieten einen genau definierten Gegendruck und der Anschlag ist exakt und nicht zu hart. Einzig die Leertaste mutet etwas wackelig an. Gewöhnungsbedürftig ist die Position der G-Keys. Spieler, die zur Orientierung die letzten Tasten auf der linken Seite verwenden, müssen sich umgewöhnen. Ein weiteres Manko der G11 sind die verkleinerten „F"-Tasten und der enorme Platzbedarf der Tastatur. Mit einer Breite von 54 Zentimetern findet die G11 nicht auf jedem Schreibtisch Platz. Positiv: Hinten am Keyboard befinden sich zwei USB-1.1-Anschlüsse; Sound-Verbindungen fehlen allerdings. Fazit: Die G11 ist mit etwa 55 Euro relativ teuer, begeistert aber nicht zuletzt mit der genialen Tastenbeleuchtung.

Raptor-Gaming K2

Schlicht und kompakt | Auf den ersten Blick gleichen sich die Cherry Cymotion Expert und die Raptor-Gaming K2 wie ein Ei dem anderen – kein Wunder, die Hersteller haben zusammengearbeitet. Erfreulich: Die K2 verfügt über ein Standardlayout, lediglich die doppelt belegten „F"-Tasten sind gegenüber normalen Tastaturen etwas verkleinert. Die Tastengröße wurde ebenfalls geändert, laut Raptor-Gaming ist sie etwa 20 Prozent größer als bei vergleichbaren Modellen. Der Tastenanschlag ist gewöhnungsbedürftig, fühlt sich aber sehr wertig an. In den ersten Minuten hat man immer wieder das Gefühl, die Tasten geben am maximalen Druckpunkt leicht nach und man will sich vergewissern, dass der Befehl auch ausgeführt wird. Dazu kommt die Umgewöhnung auf die neuen Tasten, sodass man zunächst mehrere Tasten gleichzeitig betätigt. Nach der Eingewöhnung legt sich das allerdings. Versenkte Audiotasten vor der Leertaste ermöglichen eine schnelle Bedienung – hier waren wir in der Redaktion geteilter Meinung, ob diese Position besser als jene über den „F"-Tasten ist. Zur Keyman-Software von Cherry lesen Sie mehr beim Test der Cymotion; Raptor-Gaming legt der K2 noch eine erweiterte Software bei, mit der der Nutzer Tasten sperren, umbelegen oder mit Makros programmieren kann. Fast jede Taste lässt sich auf diese Weise verändern und selbst die Windows-Taste können Sie so deaktivieren. Eine zeitverzögerte Makro-Aufnahme ist nicht möglich. Eine spieletaugliche Tastatur, doch ist der Preisaufschlag im Vergleich zur Cymotion nur vertretbar, wenn Sie die Makro-Funktionen nutzen.

Enermax Aurora

Genialer Notebook-Tastenanschlag, High-End-Verarbeitung | Schon beim Auspacken wird deutlich, warum die Aurora mit rund 55 Euro zu Buche schlägt – der Rahmen ist aus Aluminium gefertigt. Aber auch der Tastenanschlag der flachen Notebook-Tasten kann sich fühlen lassen; er ist ultragenau, die Tasten lassen sich sehr schnell auslösen. Als weitere Pluspunkte fallen zwei USB-1.1-Ports und Audioanschlüsse für ein Headset ins Gewicht. Einziges Manko der Tastatur im Standarddesign ist der relativ weite Abstand vor der „Space"-Taste. Da keine modulare Handballenablage verfügbar ist, sollten Sie vor dem Kauf auf jeden Fall Probe schreiben. Wer nicht nur spielen will, sondern auch etwas Repräsentatives fürs Büro möchte, ist mit der Aurora bestens bedient. Makro-Funktionen stehen nicht zur Verfügung.

Cherry Cymotion Expert

Günstige Einsteigertastatur ohne Extras | Tastenanschlag und Layout der Tastatur sind mit der K2 von Raptor-Gaming identisch. Wie bei der K2 besitzt die Cymotion Expert zwischen der linken „Strg"- und Windows-Taste eine „Keyman"-Taste, mit der Sie die Doppelbelegung der „F"-Tasten wählen. Der so entstandene ungewohnte Abstand zwischen der „Strg"- und der Windows-Taste führt am Anfang zu einigen Fehleingaben. Die Keyman-Software von Cherry ermöglicht neben Sonderfunktionen auch das Ausführen von Makros – allerdings nur über die „F"- und Sondertasten. Im Gegensatz zu großen Keyboards wie den G11/G15-Modellen von Logitech ist sie mit einer Breite von rund 45 Zentimetern wesentlich kompakter. Auch das Gewicht von 820 Gramm ist gut. Die Cherry Cymotion Expert eignet sich dennoch nur bedingt für den Einsatz auf Netzwerkpartys, da die Tasten bei schlechter Beleuchtung kaum zu lesen sind. Dafür bekommen Sie für circa 15 Euro bei Cherry eine voll spieletaugliche Tastatur. Allerdings ist der Tastenanschlag sehr gewöhnungsbedürftig.

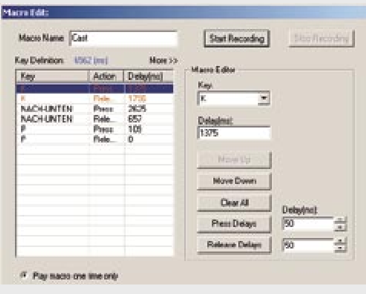
Saitek Eclipse II

Netzwerkparty-Purist | Die Eclipse II ist dank Standardlayout sehr übersichtlich, mit 50 Zentimetern Breite aber nicht sehr kompakt. Der Tastenanschlag ist genau, die Gegenkräfte sind fast schon als weich zu bezeichnen. Im Spiel- und Office-Betrieb ermöglicht diese Kombination sehr schnelle Eingaben. Die Leertaste ist etwas wackelig, die Stirnseite einen Tick höher als bei anderen Tastaturen. Ohne ausgeklappte Höhenverstellung ist die Rutschfestigkeit nur befriedigend. Ein echter Pluspunkt der Eclipse ist die Tastenbeleuchtung, hier können Sie zwischen den Farben Blau, Rot und Pink wählen. Allerdings ist die Ausleuchtung der Tasten nicht optimal und nur bei voller Stärke sinnvoll. Dimmt man die Leuchtkraft, ist das Licht nur ein Modding-Effekt. Durch das glänzende Finish der Tasten ist der Kontrast aus einem flachen Winkel kaum zur sicheren Eingabe ausreichend – die Spiegelungen sind zu stark. Mit rund 45 Euro und ohne Extras ist der Preis der Eclipse II relativ hoch. Design, Tastenanschlag und Beleuchtung sind gut.

Ideazon MERC

Tastatur-Gamepad-Einheit | Auf der linken Seite der MERC befindet sich eine separate Spielesteuerung. Um sechs Bewegungstasten sind 28 weitere Tasten angeordnet. Diese sind beispielsweise mit „Hocken", „Springen", „Laden" und „Laufen" beschriftet. Der Anschlag der normalen Tasten ist noch gut, die Spieletasten geben allerdings wenig bis gar kein Feedback, da ein definierter Anschlag fehlt. Zur Betätigung der hinteren Tasten reckt der User die Finger dermaßen, dass er schon nach kurzer Zeit Krämpfe im Handge-

Tastatur-Makros in Spielen



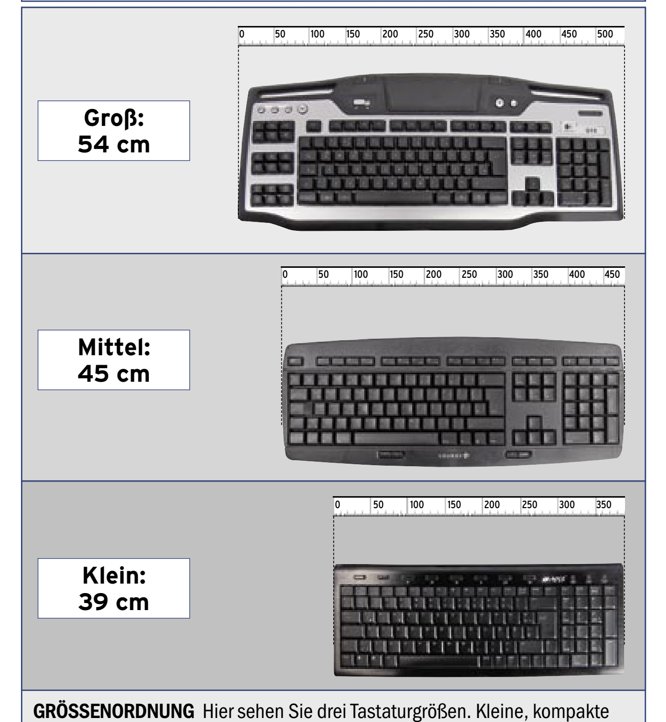
Fünf Tastaturen im Testfeld können Makros – automatisierte Abfolgen von Eingaben – aufnehmen und wiedergeben. Dabei unterscheidet man zwischen „Instant"- und zeitverzögerten Makros. In **Battlefield 2** gibt es vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Beim Solo-Helikopterflug ist es beispielsweise mit einem Tastendruck möglich, auf den Kopilotensitz zu wechseln und eine steuerbare Rakete abzufeuern. Auch die Aufnahme eines Sanitäter-Packs, der Abwurf eines Medikits und das Zurückwechseln auf die originale Ausrüstung ist so in Sekundenschnelle durchführbar. In **World of Warcraft** benötigen Sie dagegen zeitverzögerte Makros, da das Spiel keine weitere Tasteneingabe verarbeitet, während Sie mehrere Sekunden lang einen Zauber vorbereiten. Mit dem Fightboard können Sie sogar einen gezielten Mausklick auf dem Bildschirm automatisieren.

Duckjump: Eingabeprobleme



Nicht jede Tastatur kann beliebig viele Eingaben gleichzeitig umsetzen. So kann es passieren, dass die Spielfigur in **Counter-Strike** die letzte Eingabe für einen Duckjump (z. B. „W+D+Strg+Space") nicht mehr ausführt. Bei manchen kabellosen Modellen ist ein Tastenbefehl nur für einige Sekunden ausführbar. Danach „denkt" die Tastatur, dass eventuell ein Objekt auf einer Taste liegt und schaltet ab, um Energie zu sparen – bei Online-Spielen ist solch ein Vorgang für den Spieler natürlich ein Desaster. Aufgrund der Probleme haben wir alle Tastaturen in Spielen und mit dem Passmark Keyboardtest überprüft. Das Resultat: Keine der Spiele-Tastaturen in unserem Test hat Probleme in gängigen Spielen oder mit komplexen Befehlen. Damit Sie nicht die Katze im Sack kaufen, sollten Sie bei neuen Modellen testen, ob die Tastatur komplexe Eingaben umsetzt.

Tastaturen im Größenvergleich



GRÖSSENORDNUNG Hier sehen Sie drei Tastaturgrößen. Kleine, kompakte Modelle sind nur bedingt für Spiele geeignet, große benötigen viel Platz.

lenk spürt. Ein Pluspunkt ist die sehr umfangreiche Makro-Programmierung, über die Software können Zeitverzögerungen in verschiedenen Spieleprofilen abgelegt werden. Gerade „WASD"- und Pfeiltasten-Spieler finden sich auf der MERC nur schwer zurecht – vor allem, da aus Platzgründen Pfeiltasten und Nummernblock zusammengefasst wurden. Wer ab und zu mal Shooter spielt, mag die klare Struktur der MERC, der Preis von circa 40 Euro ist allerdings etwas hoch.

Revoltec Lightboard XL 2

Modding-Tastatur | Der Tastenanschlag des Revoltec Lightboard XL 2 ist nur befriedigend – zu ungenau ist das Feedback bei der Tastenbetätigung. Darüber hinaus fühlt sich die Tastenlagerung klapprig an. Wer allerdings wenig mit dem Keyboard schreibt und hauptsächlich spielt, sollte sich die Tastatur näher anschauen. Auf Netzwerkpartys durchaus brauchbar: die Beleuchtung der halbdurchsichtigen Tasten. So sind auch bei schummrigen Lichtverhältnissen alle Tasten sicher auffindbar – unterstützt durch das Standardlayout. Gewöhnungsbedürftig ist der Abstand der „Space"-Taste zum vorderen Rand der kompakten Tastatur, der relativ weit ist. Obwohl der Preis von rund 20 Euro nicht ganz gerechtfertigt ist, gibt es dennoch in dieser Preisregion keine andere Tastatur mit Standardlayout und brauchbarer Beleuchtung. Wer also eine günstige Netzwerkparty-Tastatur sucht, sollte einen Blick auf das Lightboard XL 2 werfen.

Everglide t-1000 pro

Schwächen beim Anschlag | Mit einer Breite von rund 46 Zentimetern gehört das t-1000 zu den kleineren Modellen in der Marktübersicht. Die Tastatur besitzt neben einem durchgeschleiften USB-2.0-Port Anschlüsse für ein Headset. Ebenfalls für Pluspunkte sorgen fünf Sondertasten zur Audiosteuerung. Allerdings ist der Tastenanschlag der t-1000 sehr hart, vermittelt aber kein verlässliches Feedback. Zum Spielen mag dieser Anschlag noch ausreichen, im Office-/Schreib-Betrieb vertippt man sich so aber häufig und die Ergonomie leidet darunter. Das Layout ist fast Standard, allerdings ist der Tastenblock über den Pfeiltasten direkt an die Pfeiltasten angelehnt. Insgesamt hat das t-1000 deutliche Schwächen beim Tastenanschlag und dadurch auch bei der Ergonomie. Vielschreiber sollten eine andere Tastatur wählen. Der Preis von rund 40 Euro ist in Anbetracht der Schwächen zu hoch angesetzt.

Fazit

Noch gibt es das optimale Spieler-Keyboard nicht | Die Tastaturenhersteller haben offenbar die Spieler entdeckt. Anders lässt sich nicht erklären, warum plötzlich Features Standard sind, die man als Spieler jahrelang vermisst hat. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten. Wer als PC-Anwender seit Jahren an ein Tastatur-Standardlayout gewöhnt ist, freundet sich nicht so schnell mit einer anderen Anordnung an. So bleibt beispielsweise das MERC eine Tastatur für Gelegenheitsspieler. Auch die Puristen-Modelle im Test haben Defizite. So fehlen oft sinnvolle Erweiterungen wie Buchstaben-Beleuchtung, Headset-Anschlüsse oder Makro-Tasten für eigene Belegungen. Bei den günstigen Modellen ist es um die Ergonomie und den Tastenanschlag nicht immer gut bestellt. Krämpfe in den Fingern und im Handgelenk sowie ungenaue Eingaben sind keine Seltenheit.

Den besten Ansatz für ein Spieler-Keyboard bietet nach wie vor Logitech mit den G15- und G11-Modellen, auch wenn Anbieter wie Revoltec mit dem Fightboard fast auf Augenhöhe sind. Wenn Sie kein LCD benötigen, sollten Sie die G11 und das Fightboard genauer anschauen. Unschön: Alle Hersteller lassen sich die Spieletauglichkeit samt Zusatz-Features gut bezahlen. (lc)

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:



Einige Spiele wie **WoW** unterstützen das G15-LCD mittlerweile nativ.

Logitech G15

Neben Zusatzknöpfen und Makro-Funktionen bietet die Logitech G15 als einzige Tastatur ein LCD. Das reicht zum erneuten Testsieg.

Der Tastenanschlag der G15 ist sehr gut und alle Tasten sind intuitiv zu bedienen. Allerdings sollten Sie vor dem Kauf prüfen, welche Länderversion Ihr Händler anbietet. Bei einigen Modellen ist nämlich die „Enter"-Taste nur sehr schmal und hat ähnliche Abmessungen wie eine „Shift"-Taste. Nach wie vor punktet die G15 mit den G-Keys, die mit Makro-Funktionen (inklusive Zeitverzögerung) belegbar sind. Ein Highlight der G15 ist das aufklappbare LCD. **Battlefield 2** oder **World of Warcraft** unterstützen das beispielsweise nativ und zeigen erweiterte Spieleinformationen an. Mittlerweile ist aber auch die Community sehr aktiv und es gibt viele unabhängige LCD-Anwendungen im Netz (WEBCODE 246S). Die enorme Breite der G15 von 54 Zentimetern ist ein Problem, da das Keyboard nicht ohne Weiteres auf jeden Schreibtisch passt. Fazit: Fast ein Jahr nach Erscheinen ist die G15 immer noch Spitzenklasse, aber relativ teuer. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. **Preis: Ca.** € 70,- **Preis-Leistg.:** Ausr. GESAMTWERTUNG **1,72**



Dem Set liegen spezielle „WASD"-Tasten bei, die man einfach umbauen kann.

Revoltec Fightboard

Mit dem Fightboard hat jetzt auch Revoltec ein interessantes Gamer-Keyboard mit Makro-Funktion im Angebot.

Auch der Tastenanschlag des Fightboards ist sehr gut, zumindest bei den Standardtasten. Die zehn Makrotasten rechts und links am Keyboardrand sind etwas „wabbelig", aber sehr gut positioniert. Über diese lassen sich verschiedene Makros und sogar eine Maussteuerung aufnehmen und abspielen. Es ist möglich, über Koordinateneingabe einen Mausklick auf Knopfdruck an einer bestimmten Bildschirmstelle auszuführen. Ein Manko des Fightboards sind die leicht versetzten Pfeiltasten – diese liegen etwas zu nah am Haupttastenblock. Die modulare Handballenauflage und die Seitenteile der Tastatur sind gummiert. Die restliche Oberfläche sieht dank Carbon-Look ebenfalls gut aus. Weitere Zusatztasten, mit denen man beispielsweise die Windows-Taste deaktivieren kann, sind gut über den „F"-Tasten positioniert. Fazit: Bis auf die Pfeiltasten ist das Fightboard empfehlenswert. Dem Keyboard liegen Ersatztasten für die „WASD"-Steuerung bei. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. **Preis: Ca.** € 45,- **Preis-Leistg.:** Gut GESAMTWERTUNG **1,86**

TASTATUREN	G15	G11	Fightboard	K2	Aurora
Hersteller (Webseite)	Logitech (www.logitech.de)	Logitech (www.logitech.de)	Revoltec (www.revoltec.com)	Raptor-Gaming (www.raptor-gaming.de)	Enermax (www.enermax.de)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 70,-/Ausreichend (PC Games TOP PRODUKT 12/2006)	Ca. € 55,-/Befriedigend	Ca. € 45,-/Gut (PC Games SPAR TIPP 12/2006)	Ca. € 50,-/Befriedigend	Ca. € 55,-/Befriedigend
Anschluss	USB	USB	USB	USB	USB
AUSSTATTUNG	**2,12**	**2,35**	**2,82**	**2,83**	**3,30**
Kabellänge	175 cm	175 cm	150 cm	250 cm	180 cm
Handballenablage	Ja (modular)	Ja (modular)	Ja (modular)	Ja (modular)	Nein
Beleuchtung	Ja (Tasten)	Ja (Tasten)	Nein	Nein	Nein
Tastenanzahl	138 Tasten	132 Tasten	125 Tasten	114 Tasten	105 Tasten
USB-Ports/Sound-Anschlüsse	2x USB 1.1/Nein	2x USB 1.1/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	2x USB 1.1/Ja
Extras/USB-PS2-Adapter	LCD, Makro-Tasten/-	Makro-Tasten/-	Makro-Tasten, Wechseltasten/-	Keine/-	Aluminium, Sound/-
Höhenverstellung	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
EIGENSCHAFTEN	**2,24**	**1,82**	**1,91**	**2,26**	**1,60**
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size/Sehr gut	Full-Size/Sehr gut	Full-Size/Sehr gut	Full-Size/Gut	Full-Size/Sehr gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Normal	Normal	Normal	Mittel	Flach (Notebookdesign)
Ergonomie	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Gewicht	1.300 Gramm	1.250 Gramm	830 Gramm	820 Gramm	1.200 Gramm
Windows-Tasten	Deaktivierbar (Schalter)	Deaktivierbar (Schalter)	Deaktivierbar (Schalter)	Deaktivierbar (Software)	Nicht deaktivierbar
Abmessungen (BxTxH)	540x220x30 mm	540x220x30 mm	500x200x30 mm	455x170x40 mm	455x173x23 mm
Anschlaghärte	Mittel	Mittel	Gering	Mittel	Mittel
LEISTUNG	**1,40**	**1,40**	**1,55**	**1,75**	**1,95**
Tastenanschlag/Druckpunkt	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut
„W+D+Strg+Space"-Kompatibilität	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielekompatibilität	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Programmierbare Makros	Ja (Zeitverzögerung)	Ja (Zeitverzögerung)	Ja (Zeitverzögerung)	Ja (bedingte Zeitverzögerung)	Nein
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Gut/Sehr gut	Gut/Sehr gut	Gut/Sehr gut	Gut/Gut	Gut/Gut
FAZIT	+ LCD + Makro-Tasten − Preis GESAMT **1,72**	+ Makro-Tasten + Tastenanschlag − Preis GESAMT **1,76**	+ Makro-Tasten + Maus-Makros − Geändertes Layout GESAMT **1,86**	+ Tastenanschlag + Layout − Preis GESAMT **2,00**	+ Verarbeitung + Tastenanschlag − Preis GESAMT **2,15**

Info: In der Testtabelle sind nur die wichtigsten Wertungskriterien angegeben.

TASTATUREN	Cymotion Expert	Eclipse II	MERC	Lightboard XL 2	t-1000 pro
Hersteller (Webseite)	Cherry (www.cherry.de)	Saitek (www.saitek.de)	Ideazon (www.ideazon.com)	Revoltec (www.revoltec.com)	Everglide (www.indiweb.de)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 15,-/Sehr gut	Ca. € 45,-/Befriedigend	Ca. € 40,-/Befriedigend	Ca. € 20,-/Gut	Ca. € 40,-/Befriedigend
Anschluss	USB	USB	USB	USB	USB
AUSSTATTUNG	**3,00**	**3,45**	**3,35**	**3,13**	**3,25**
Kabellänge	175 cm	175 cm	180 cm	165 cm	155 cm
Handballenablage	Nein	Ja (modular)	Nein	Nein	Nein
Beleuchtung	Nein	Ja (Tasten)	Nein	Ja (Tastenfeld)	Nein
Tastenanzahl	114 Tasten	113 Tasten	145 Tasten	112 Tasten	114 Tasten
USB-Ports/Sound-Anschlüsse	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	Nein/Nein	1x USB 2.0/Ja
Extras	Keine/Ja	Dreifarb-Beleuchtung, Dimmer/-	Spieletasten	Keine/Ja	Sound/-
Höhenverstellung	Ja	Ja (zweistufig)	Ja	Ja	Ja
EIGENSCHAFTEN	**2,06**	**1,78**	**2,21**	**2,06**	**2,52**
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size/Gut	Full-Size/Sehr gut	Full-Size/Befriedigend	Full-Size/Gut	Full-Size/Gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Mittel	Normal	Normal	Flach (Notebookdesign)	Flach (Notebookdesign)
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Gewicht	820 Gramm	1.200 Gramm	800 Gramm	800 Gramm	620 Gramm
Windows-Tasten	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar	Deaktivierbar	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar
Abmessungen (BxTxH)	455x170x40 mm	500x180x25 mm	550x200x26 mm	455x180x15 mm	460x180x25 mm
Anschlaghärte	Mittel	Mittel	Gering	Mittel	Hart
LEISTUNG	**1,95**	**1,95**	**1,90**	**2,15**	**2,35**
Tastenanschlag/Druckpunkt	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
„W+D+Strg+Space"-Kompatibilität	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielekompatibilität	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Programmierbare Makros	Ja (bedingte Zeitverzögerung)	Nein	Ja (Zeitverzögerung)	Nein	Nein
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Gut/Gut	Gut/Gut	Befriedigend/Gut	Gut/Gut	Befriedigend/Befriedigend
FAZIT	+ Tastenanschlag + Preis − „F"-Tasten-Größe GESAMT **2,18**	+ Layout + Beleuchtung − Preis GESAMT **2,21**	+ Einsteigerfreundlich + Programmierbarkeit − Preis GESAMT **2,25**	+ Kompakt + Preis − Anschlag GESAMT **2,33**	+ Sound/USB − Tastenanschlag − Preis GESAMT **2,56**

Info: In der Testtabelle sind nur die wichtigsten Wertungskriterien angegeben.

Fanatic Headshot

Die neue Maus aus dem Hause Fanatec ist mehr als „nur" ein präzises Eingabegerät für Spieler: Als Erste ihrer Zunft ist sie mit Tastatur-Makros ausgestattet.

Testmethoden



Neben den technischen Features entscheiden auch Ergonomie, Tastenanschlag und Layout über die Qualität einer Tastatur. Da diese teilweise nur subjektiv zu bewerten sind, fließt die Meinung diverser PC-Games-Redakteure zu den Tastaturen in die Wertung ein. Viele technische Aspekte ermitteln wir durch zahlreiche Spiele-Sessions und mit der Keyboard-Software von Passmark (im Bild). Funktionieren wichtige Tasteneingaben nicht, gibt es Abzüge. Alle Tastaturen in der Marktübersicht haben keine Probleme mit der Duckjump-Belegung oder dem permanenten Ausführen einer Eingabe. Abzüge gibt es für einen ungenauen Tastenanschlag und ein ungewohntes Tastaturlayout. Dies führt in hektischen Situationen leicht zu Fehleingaben und beeinträchtigt die Leistung im Spiel. Pluspunkte gibt es für Multimediatasten und Spiele-Features wie Makro-Funktionen und frei belegbare Sondertasten.



HEADSHOT Neben einem 2.0-Hub gibt es auch eine coole Beleuchtung und Sie können mittels Schrauben sogar die Maus-Grifffläche vergrößern.

Fanatec präsentiert mit der Headshot eine reinrassige Maus-Pad-Kombination für Spieler. Technisch gesehen ist die Headshot über jeden Zweifel erhaben – dank eines Agilent-Sensors, der auch in der Logitech G5 Verwendung findet, setzt die Maus sämtliche Eingaben ohne jede Verzögerung um. Die Headshot bietet eine maximale Auflösung von 2.000 Dpi, interpoliert sind sogar bis zu 4.000 Dpi möglich. Über zwei der sieben Maustasten stellen Sie die Auflösung im Spiel um. Die Ausstattung überzeugt dank eines USB-2.0-Hubs samt Netzteil im Mauspad, einer Gleitflüssigkeit für die Unterlage und Ersatzfüßchen für die Maus.

Die umfangreiche Maus-Software erlaubt eine Makro-Aufzeichnung mit Tastenbelegung auf die Tastatur. Auf diese Weise können Sie mit jeder Tastatur zeitverzögerte Makros aufnehmen und wiedergeben. Per Tastaturkürzel starten und stoppen Sie die Aufnahme. Fast alle Tasten des Keyboards lassen sich nutzen. Ideal für **Battlefield**-Spieler: Mit der Maus ist eine Joystick-Emulation möglich – das ständige Herumgeschiebe über den Tisch entfällt. Die Bewegung wird so lange beibehalten, bis der Spieler die Maus in eine andere Richtung bewegt. Durch kurzes Anheben der Maus bringen Sie auch den Joystick wieder in „Nullstellung".

Fazit: Die umfangreiche Software mit Makro-Funktion und Joystick-Emulation ist ein deutlicher Pluspunkt des Sets. Eine nette Dreingabe ist die Kabelhalterung – die Verbindungsschnur hängt von oben herab und behindert Sie nicht mehr bei den Mausbewegungen. Modder erfreuen sich an der Beleuchtung des Bogens. Nicht ganz so gut ist die Einschränkung bei der Wahl der Unterlage – ohne das Original-Pad verzichten Sie auf die Beleuchtung und die Kabelhalterung. (lc)

Fanatec Headshot



Hersteller: Fanatec
www: www.fanatec.com
Preis: Ca. € 100,-
Preis-Leistung: Befriedigend

Ausstattung:	1,60
Eigenschaften:	1,95
Leistung:	1,95

+ Sehr genau
+ Liegt gut in der Hand
+ Makro-Funktion
− Hoher Preis

WERTUNG 1,88

Info: Die subjektive Bewertung der Test-Tastaturen durch PC-Games-Redakteure

	Logitech G15	Logitech G11	Ideazon MERC	Enermax Aurora	Revoltec Fightboard	Everglide t-1000	Cherry Cymotion Expert	Raptor Gaming K2	Revoltec Lightboard	Saitek Eclipse II
WoW-Spieler										
Tastenanschlag	■■■□□	■■■□□	■■□□□	■■□□□	■■■□□	■□□□□	■■□□□	■■□□□	■□□□□	■■■□□
Layout	■■■■□	■■■■□	■□□□□	■■□□□	■■■■□	■■□□□	■■■□□	■■■□□	■■□□□	■■■□□
Ergonomie	■■■□□	■■■□□	■■■□□	■■■□□	■■■■□	■■□□□	■■■■□	■■■■□	■■□□□	■■■□□
BF-2-Spieler										
Tastenanschlag	■■■■■	■■■■■	■■□□□	■■■■□	■■■■□	■□□□□	■■■■□	■■■■□	■□□□□	■■■■□
Layout	■■■■□	■■■■□	■■□□□	■■■■□	■■■□□	■■■□□	■■■■□	■■■■□	■■■□□	■■■□□
Ergonomie	■■■■□	■■■■□	■■■□□	■■■■□	■■■■□	■■■□□	■■■■□	■■■■□	■■■□□	■■■□□
Office-Anwender										
Tastenanschlag	■■■■□	■■■■□	■■□□□	■■□□□	■■□□□	■■□□□	■□□□□	■□□□□	■■■□□	■■■■□
Layout	■■■■□	■■■■□	■■□□□	■■■□□	■■■■□	■■■■□	■■■■■	■■■■■	■■■□□	■■■□□
Ergonomie	■■■■□	■■■■□	■■□□□	■■■■■	■■■□□	■■■□□	■■□□□	■■□□□	■■■□□	■■■□□

■ = Unzureichend ■■■■■ = Optimal

Mit Ergonomie ist gemeint, wie ermüdungsfrei es sich mit den Tastaturen arbeiten lässt. Das Layout beinhaltet die intuitive Tastenfindung – Abweichungen vom normalen Layout empfinden fast alle Kollegen als störend. Ein schlechter Tastenanschlag gibt kaum Feedback und verzögert die Eingabe, hier werden „Billigheimer" entlarvt.



AUFERSTANDEN Obwohl bereits für veraltet erklärt, ist die AGP-Schnittstelle bei Aufrüstern noch sehr beliebt.

AGP-Nachschub

Totgesagte leben länger. Das trifft auch auf Grafikkarten mit AGP-Grafikschnittstelle zu, denn die machen ihren PCI-Express-Pendants kräftig Konkurrenz.

Gerade unter Aufrüstern sind AGP-Grafikkarten nach wie vor sehr beliebt. Nachdem die Board-Partner von Nvidia mit der Geforce 7800 GS eine relativ teure AGP-Karte auf den Markt brachten, folgen nun mit der 7600 GT und 7600 GS preisgünstige Alternativen. PC Games hat fünf brandneue 7600-GT/GS-Karten für Sie unter die Lupe genommen.

Leadtek Winfast A7600 GT TDH

Schnellste Karte im Testfeld ▮ Als einziger Hersteller stellte uns Leadtek für diese Übersicht eine AGP-Karte mit 7600-GT-Chip zur Verfügung. Die Taktraten entsprechen mit 560/700 MHz exakt dem PCI-Express-Referenzdesign. Ein Aluminiumkühler mit einem 60 Millimeter großen Lüfter kühlt den G73-Chip der Karte. Dieser ist sowohl im 2D- als auch im 3D-Betrieb mit gemessenen 0,5 bzw. 1,2 Sone angenehm leise und auch die GPU-Temperatur liegt mit 68 Grad Celsius im grünen Bereich. Unser Testmuster lässt sich auf gute 620/800 MHz übertakten. Die Leistungsaufnahme unseres Test-PCs liegt mit 178 Watt kaum höher als mit einer 7600 GS (172 bis 176 Watt). Die A7600 GT TDH ist rund 60 Euro günstiger und in den meisten Benchmarks deutlich schneller als eine Geforce 7800 GS.

Leadtek Winfast A7600 GS TDH

Gut ausgestattete 7600 GS ▮ Die Winfast A7600 GS TDH sieht dem großen Bruder mit 7600-GT-Chip sehr ähnlich und verwendet den gleichen Kühler. Allerdings unterstützt die Karte keine Lüftersteuerung, sodass der Lüfter konstant mit 12 Volt arbeitet und dabei eine Lautheit von 1,3 Sone erzeugt. Dafür fällt die GPU-Temperatur mit gemessenen 54 Grad Celsius extrem niedrig aus. So lässt sich der Chip bedenkenlos übertakten – unser Testmuster macht maximal 500/470 MHz mit. Leadtek unterscheidet bei der Ausstattung nicht und liefert wie bei der Winfast A7600 GT TDH die Programme Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2 sowie die Spiele **Serious Sam 2** und **Trackmania Nations** mit – Videokabel sind jedoch nicht dabei. Dank des Preises von 110 Euro und ihrer Leistung eignet sich die Karte vor allem für Einsteiger.

MSI NX7600GS-TD512Z

Passiv gekühlte 7600 GS ▮ Die Geforce 7600 GS AGP von MSI weist gleich zwei Besonderheiten auf. Zum einen stattet der Hersteller die Karte mit einer üppigen Speichermenge von 512 MByte DDR2-RAM aus, zum anderen verwendet MSI bei der NX7600GS-TD512Z eine passive Heatpipe-Kühlung. Bei offenem Gehäuse messen wir eine relativ hohe Chip-Temperatur (99 Grad Celsius). Eine gute Gehäuselüftung ist also bei dieser Karte Pflicht! Außerdem raten wir davon ab, sie zu übertakten. Nichtsdestotrotz schafft unser Exemplar 500/480 MHz. Die Ausstattung umfasst ein S-Videokabel, Adapter sowie Star Cinema, Star2Go und diverse MSI-Tools. Die höhere Speicherausstattung bringt in unseren Benchmarks keine Vorteile und macht die Karte mit circa 180 Euro sehr teuer.

Gainward Bliss 7600 GS AGP

Günstige Einsteigerkarte ▮ In Bezug auf die technischen Daten unterscheidet sich die Gainward-Karte nicht von den Produkten von Leadtek oder Club 3D. Der 3D-Beschleuniger taktet mit 400/400 MHz, verfügt über 24 Pixel-Shader-ALUs, fünf Vertex-Shader-Einheiten und nutzt einen 256 MByte großen DDR2-Speicher mit 2,5 Nanosekunden Zykluszeit. Das Kühlelement bedeckt gleichzeitig den Grafik- und Brückenchip. Gainward liefert das Expertool mit. Damit verändern Sie die Lüfterdrehzahl manuell, wobei der Lärmpegel bei akzeptablen 1,3 bis 1,7 Sone liegt. Auch die Temperatur der Rechenzentrale fällt mit 57 Grad Celsius sehr niedrig aus. Unser Testmuster erreicht mit 530/470 MHz das beste Übertaktungsergebnis im Test. Mit umfangreicherer Ausstattung hätte die Bliss 7600 AGP eine noch bessere Note erzielt.

Club 3D CGN-GS766

Mager ausgestattete 7600 GS ▮ Club 3D bietet eine der günstigsten 7600-GS-Karten an. Dafür müssen Käufer auf ein Software-Paket verzichten. Zum Lieferumfang gehören ein Composite-Kabel, ein HDTV- sowie ein DVI-VGA-Adapter. Zwar sieht das Platinen-Layout keine Lüftersteuerung vor, diese ist aber auch nicht zwingend notwendig. Grund: Mit ermittelten 1,0 Sone ist der 50-mm-Lüfter relativ leise. Etwas höher als bei den Modellen von Leadtek und Gainward fällt mit gemessenen 73 Grad Celsius die Chip-Temperatur aus. Die Grafikkarte lässt sich aber genauso gut übertakten wie andere Modelle (530/450 statt 400/400 MHz sind möglich). Abgesehen vom fehlenden Software-Paket gibt es kaum etwas zu kritisieren. Für aktuelle Spiele ist die 3D-Leistung – wie bei allen 7600-GS-Platinen – nicht immer ausreichend.

Fazit:

7600 GT neuer AGP-Spartipp ▮ Die Geforce 7600 GT bereichert den AGP-Markt um eine preisgünstige und schnelle 3D-Karte. Wenn Sie eine 6600 GT oder 9800 Pro in Ihrem PC stecken haben, verbessern Sie mit einer 7600 GT in **Need for Speed Most Wanted** die Leistung um bis zu 84 beziehungsweise 75 Prozent. Auch bei einem Athlon XP lohnt sich je nach Spiel eine schnelle Grafikkarte. So ist eine 7600 GT in **Battlefield 2** um 150 Prozent schneller als eine 6600 GT (**Oblivion**: plus 80 Prozent). Eine 7600 GS können Sie dagegen aufgrund des langsamen DDR2-Speichers nicht auf 7600-GT-Niveau übertakten, daher ist sie deutlich langsamer. Für Aufrüster mit 9800 Pro oder 6600 GT lohnt sich eine solche Investition also kaum. (dw)

Vergleich: AGP-Karten

	Radeon 9800 Pro	Radeon X850 XT	HIS X1600 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 7600 GS	Geforce 7600 GT	Geforce 7800 GS	Gainward 7800 GS+
Codename/Preis (in Euro)	R350/ca. 100,-	R481/ca. 180,-	RV530/ca. 110,-	NV43/ca. 120,-	NV40/ca. 250,-	G73/ca. 110,-	G73/ca. 180,-	G70/ca. 240,-	G71/ca. 320,-
Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.)	150/110	130/160	90/157	110/146	130/222	90/177	90/177	110/302	90/278
Chip-/Speichertakt (MHz)	380/340	520/540	500/400	500/450	350/500	400/400	560/700	375/600	450/660
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	2.0/8	2.B/16	3.0/12	3.0/8	3.0/16	3.0/24	3.0/24	3.0/32	3.0/48
Rechenleistung (GFLOP/s)	24,32	66,56	48	32	44,8	76,8	107,52	96	172,8
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	8/3.040	16/8.320	4/2.000	8/4.000	16/5.600	12/4.800	12/6.720	16/6.000	24/10.800
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	2.0/4	2.0/6	3.0/5	3.0/3	3.0/6	3.0/5	3.0/5	3.0/6	3.0/8
Speicherbandbreite (GByte/s)	21,76	34,5	12,8	14,4	32	12,8	22,4	38,4	40
Speicherausstattung (MByte, Art)	128-256, DDR1/2	256, GDDR3	256-512, DDR2	128-256, GDDR3	256, GDDR3	256-512, DDR2	256, GDDR3	256, GDDR3	512, GDDR3

GRAFIK-KARTEN

	Winfast A7600 GT TDH (PC Games Spar-Tipp 11/2006)	Winfast A7600 GS TDH	NX7600GS-TD512Z	Bliss 7600 GS AGP	CGN-GS766
Hersteller/Webseite	Leadtek (www.leadtek.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gainward (www.gainward.de)	Club 3D (www.club3d.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 180,-/Gut	Ca. € 110,-/Gut	Ca. € 180,-/Befriedigend	Ca. € 120,-/Gut	Ca. € 110,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 7600 GT; G73	Geforce 7600 GS; G73	Geforce 7600 GS; G73	Geforce 7600 GS; G73	Geforce 7600 GS; G73
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	24/5	24/5	24/5	24/5	24/5
Chiptakt (2D/3D)	560/560 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz
Speichertakt (2D/3D)	700/700 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz
AUSSTATTUNG	**2,35**	**2,40**	**2,35**	**3,00**	**3,10**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	512 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitor-Anschlüsse	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	60-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	60-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	Heatpipe-Kühlung, Bridge-Kühlung	40-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	50-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung
Software/Tools	Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2	Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2	Star Cinema, Star2Go, MSI-Tools	Expertool, Auto Producer 3.5	-
Spiele-Vollversionen	Serious Sam 2, Trackmania Nations	Serious Sam 2, Trackmania Nations	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Auf CD (englisch); 2 Jahre
Video-Kabel	-	-	S-Video-Kabel	-	Composite-Kabel
Adapter	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV)	Adapter (HDTV), DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**2,22**	**2,27**	**2,27**	**2,12**	**2,27**
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein
Transparenz/Adaptive-FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (7,6-10,6 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; passiv	Vorhanden; manuell (10,1-12 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
LEISTUNG	**2,21**	**2,81**	**2,86**	**2,81**	**2,81**
Temperatur/Lautstärke (2D/3D)	68 °C (GPU)/0,5-1,2 Sone; 25-31 dB(A)	54 °C (GPU)/1,3 Sone; 34 dB(A)	99 °C (GPU)/Passive Kühlung	57 °C (GPU)/1,3-1,7 Sone; 36-39 dB(A)	73 °C (GPU)/1,0 Sone; 29 dB(A)
Leistungsaufnahme	178 Watt (ganzer PC)	172 Watt (ganzer PC)	174 Watt (ganzer PC)	176 Watt (ganzer PC)	172 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	620/800 MHz	500/470 MHz	500/480 MHz	530/470 MHz	530/450 MHz
Call of Duty 2, 1.024x768, kein AA/AF	53,9 Fps (Gut)	38,7 Fps (Befriedigend)	38,6 Fps (Befriedigend)	38,6 Fps (Befriedigend)	38,7 Fps (Befriedigend)
Call of Duty 2, 1.024x768, 4x AA/8:1 AF	40 Fps (Gut)	27,6 Fps (Befriedigend)	27,5 Fps (Befriedigend)	27,5 Fps (Befriedigend)	27,6 Fps (Befriedigend)
Call of D. 2, 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF	28,1 Fps (Befriedigend)	18,6 Fps (Ausreichend)	18,5 Fps (Ausreichend)	18,5 Fps (Ausreichend)	18,6 Fps (Ausreichend)
FAZIT	+ Leise Kühlung + Gute Performance − Video-Kabel fehlt	+ Gutes Software-Paket + Relativ leise Kühlung − Video-Kabel fehlt	+ 512 MByte Speicher + Lautlose Kühlung − Hoher Preis	+ Man. Lüftersteuerung + OC-Potenzial − Video-Kabel fehlt	+ Leise Kühlung + Niedriger Preis − Kein Software-Bundle
GESAMT	**2,24**	**2,62**	**2,64**	**2,71**	**2,76**

CPU-Skalierung: Oblivion

Fps

Einstellungen:
2x 512 MByte RAM, Catalyst 6.4, Forceware 84.21/84.66, WinXP SP2, DirectX 9.0c

OBLIVION V1.0.228, 1.280X1.024, BLOOM, 4X AA, 8:1 AF

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELBAR (15) — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (30)

Karte	Athlon 64 3700+	Athlon XP 3200+	Preis
Gainward 7800 GS+ (512 MByte, 450/625 MHz)	33 (+200%)	22 (+120%)	330,-
Gainward 7800 GS (512 MByte, 425/625 MHz)	29 (+164%)	21 (+110%)	N. v.
Radeon X850 XT (256 MByte, 520/540 MHz)	29 (+164%)	19 (+90%)	190,-
Geforce 7800 GS (256 MByte, 375/600 MHz)	23 (+109%)	18 (+80%)	240,-
Geforce 7600 GT (256 MByte, 560/700 MHz)	23 (+109%)	18 (+80%)	180,-
Geforce 6800 GT (256 MByte, 350/500 MHz)	18 (+64%)	16 (+60%)	N. v.
Geforce 7600 GS (256 MByte, 400/400 MHz)	16 (+45%)	14 (+40%)	110,-
MSI NX7600GS-TD512Z (512 MByte, 400/400 MHz)	16 (+45%)	14 (+40%)	180,-
HIS X1600 Pro IceQ3 (256 MByte, 500/400 MHz)	14 (+27%)	13 (+30%)	110,-
Radeon 9800 Pro (128 MByte, 380/340 MHz)	11 (+0%)	11 (+10%)	100,-
Geforce 6600 GT (128 MByte, 500/450 MHz)*	11 (Basis 2)	10 (Basis1)	100,-

▮ Die günstigere 7600 GT ist genauso schnell wie die Standard-7800-GS.
▮ Eine günstige 7600 GS ist kaum langsamer als eine Geforce 6800 GT.
▮ Die höhere RAM-Ausstattung der 7600 GS von MSI führt nicht zu mehr Fps.

LEGENDE
Athlon 64 3700+ / Athlon XP 3200+

* Nur 2x FSAA möglich, sonst Absturz

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)**
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 170,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	1,2 Sone	70,5 Fps	33,9 Fps	2,24
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	1,3 Sone	43,7 Fps	18,6 Fps	2,62
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 110,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Leadtek Winfast A7600 GT TDH

PCI-Express-Karten

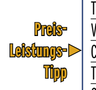
	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 510,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 410,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 430,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 380,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 390,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 260,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	0,5 Sone	81 Fps	50 Fps	1,69
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 380,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 360,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	Passiv	81,5 Fps	50,6 Fps	1,72
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 300,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	2 Sone	81 Fps	50 Fps	1,76
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 300,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 320,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Leadtek PX7900GT TDH	ca. € 240,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	0,6 Sone	76,5 Fps	41,5 Fps	1,94
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	2,4 Sone	77,2 Fps	45,7 Fps	1,96
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	3,9 Sone	77,2 Fps	46,5 Fps	2,00
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 280,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX7900 GS TDH	ca. € 190,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	0,3 Sone	73,5 Fps	38 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	2,4 Sone	79,4 Fps	45,9 Fps	2,03
Gainward Bliss 7900 GS PCX 512	ca. € 230,-	Geforce 7900 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	1,5 Sone	73,6 Fps	38,4 Fps	2,04
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	4 Sone	80,5 Fps	46,5 Fps	2,11
MSI NX7900GT-VT2D256EZ	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	Passiv	76,5 Fps	41,5 Fps	2,11
Point of View Geforce 7900 GS	ca. € 200,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	2,6 Sone	76,9 Fps	42,1 Fps	2,12

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Leadtek Winfast PX7950 GT TDH

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 65,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76


Preis-Leistungs-Tipp ▶ Cooler Master Hyper TX Intel

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Samsung Syncmaster 730BF

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 800,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86


Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP93GX

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.400,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	21 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 430 cd/m2	USB-Hub	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asus PW201 (20 Zoll)

MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,57
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 130,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 Mbit/s	6x SATA	Gut	Passiv	DDR2-1.000 probl.	Bestanden	1,65
Foxconn P9657AA	ca. € 120,-	P965	638F1P23/-	-	3	x16 (1), 4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	DDR2-1.000 probl.	Bestanden	1,76
MSI P965 Neo-F	ca. € 95,-	P965	1.3/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	DDR2-1.000 probl.	Bestanden	2,01
Asrock ConroeXfire-eSATA2	ca. € 75,-	945P	1.20/2.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Best. (DDR2-667)	Bestanden	2,04
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	1	3	-	100 MBit/s	2x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asrock ConroeXfire-eSATA2

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Abit KN9 SLI	ca. € 130,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,57
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Probleme mit 1T	Bestanden	1,61
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
Asrock AM2XLI-eSATA2	ca. € 65,-	M1697	1.20/1.03	-	3	x16 (2), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA, SLI-Brücke	Ausreichend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	1,96


Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asrock AM2XLI-eSATA2

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 120,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 85,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 70,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	-	3	x16 (3), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 170	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*


Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)

Sockel 775 - Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium EE (kein Core 2 Duo)

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 110,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 130,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Abit AL8	ca. € 140,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI 915P Combo	ca. € 70,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
Gigabyte 81945P Pro	ca. € 130,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*


Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte 8N-SLI Pro

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Garantierte Latenzen; ** Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; *** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

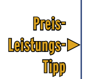
DR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garant. Latenzen*	Stabiler Takt	St. Latenzen DDR400**	St. Latenzen DDR500***	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	2-2-2-5	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 130,-	2x 512 MByte, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	2-3-2-6	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2-3-3-8	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR550	3-3-3-8	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR500	3-4-4-8	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-3-8	1,94

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garant. Latenzen*	Stabiler Takt	St. Latenzen DDR2***	St. Latenzen DDR2****	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 380,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 440,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	540 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,75


Preis-Leistungs-Tipp ▶ Corsair TWIN2X2048-6400C4

Die wichtigsten Spiele-Prozessoren

Athlon 64 3800+

Kern: Venice
Sockel: 939
Anzahl Kerne: 1
Taktfrequenz: 2.400 MHz
L2-Cache: 512 kByte
TDP: 89 Watt
Preis: Ca. € 85,-

Athlon 64 X2 3800+ EE

Kern: Windsor
Sockel: AM2
Anzahl Kerne: 2
Taktfrequenz: 2.000 MHz
L2-Cache: **2x**512 kByte
TDP: 65 Watt
Preis: Ca. € 150,-

Core 2 Duo E6300

Kern: Allendale
Sockel: 775
Anzahl Kerne: 2
Taktfrequenz: 1.860 MHz
L2-Cache: 2 MByte
TDP: 65 Watt
Preis: Ca. € 160,-

Core 2 Duo E6600

Kern: Conroe
Sockel: 775
Anzahl Kerne: 2
Taktfrequenz: 2.400 MHz
L2-Cache: 4 MByte
TDP: 65 Watt
Preis: Ca. € 285,-

Tipp der Redaktion

Jan Trommler
Bereich: Prozessoren

Der Athlon 64 3800+ ist der Aufrüsttipp für alle Sockel-939-Anhänger. Sein Dual-Core-Pendant, der Athlon 64 X2 3800+ EE, ist für einen leisen, stromsparenden PC auf AM2-Basis zu empfehlen. Der Core 2 Duo E6300 liegt in allen Anwendungen leistungsmäßig auf gleicher Höhe mit AMDs doppelt so teuren Athlon FX 60.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 280,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 230,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 115,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Aerocool Aeroengine II	ca. € 60,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

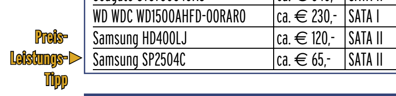
	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
NoiseMagic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 75,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 210,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 340,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 230,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 120,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Samsung SH-W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 40,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 40,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 260,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 240,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Creative Gigaworks G500	ca. € 190,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

SHARKOON 1337 MAT AQUA



Hersteller: Sharkoon

Preis: € 15,-

Website: www.sharkoon.de

WERTUNG: 1,50

Das Stoff-Mauspad ist durch seine Größe von 355x255 Millimeter sowohl für eine niedrige als auch hohe Mausempfindlichkeit geeignet und somit für alle Spielertypen empfehlenswert. Wegen der sehr niedrigen Start- und Reibwiderstände und der hohen Rutschfestigkeit ist die Matte eine ideale Unterlage für Spielermäuse. Unsere Testmodelle, etwa die G5/G7/MX518 oder alle Razer-Mäuse, arbeiten auf ihr präzise und ohne Aussetzer. Dabei bleibt die Geräuschentwicklung bei kaum hörbaren 0,8 Sone. Das Sharkoon-Pad ist nur 1,5 Millimeter hoch, bietet also eine hervorragende Ergonomie. (jt)

MICROSOFT INT. EXPLORER 3



Hersteller: Microsoft

Preis: Ca. € 30,-

Website: www.microsoft.de

WERTUNG: 1,84

Die mittlerweile dritte Auflage der legendären Microsoft-Spielermaus verfügt wie ihre Vorgänger über fünf Tasten. Per Software sind diese mit allen möglichen Shortcuts belegbar. Die Qualität der Zusatztasten und des Scrollrads lässt allerdings zu wünschen übrig. Laut Hersteller hat der optische Sensor der Intellimouse Explorer 3 eine Abtastrate von 9.000 Bildern pro Sekunde bei einer Auflösung von 450 Dpi. Ein weiteres Feature ist der „Präzisionsregler", mit dem man auf Knopfdruck zwischen unterschiedlichen Empfindlichkeiten wählen kann. (jt)

CAPTIVA E1902 WIDE



Hersteller: Captiva

Preis: Ca. € 190,-

Website: www.captiva-power.de

WERTUNG: 2,37

Der 16:9-Bildschirm von Captiva ist bei einem Preis von 190 Euro ein günstiges Angebot. Der Monitor ist nur über einen D-Sub-Eingang zu betreiben, da ein DVI-D-Anschluss fehlt. Die Standardauflösung im Breitbildformat beträgt 1.440x900 Bildpunkte. Für Spieler ist das Gerät lediglich wbedingt empfehlenswert, da die Reaktionszeit bei hohen 29 Millisekunden liegt. Schlieren bei schnellen Spielen wie **FIFA 2007** sind die Folge. Dafür sind Farbbrillanz und Bildschärfe gut. Die Helligkeit ist von 100 bis 300 Candela pro Quadratmeter regelbar. (jt)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 60,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10

MÄUSE

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	108 Gramm	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 50,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 35,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	80 Gramm	Ja	Nein	1,73
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	90-110 Gramm	Ja	Nein	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	126-158 Gramm	Ja	Nein	1,83
Logitech MX400	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,86
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	-	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	2,25

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 100,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Schaltknöpfe	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	2,07

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 160,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau



EINSTEIGER-PC — € 620,-*

- **Prozessor:** € 50,- — AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939)
- **Kühler:** € 15,- — Artic Cooling Freezer 64 Pro
- **Hauptplatine:** € 70,- — Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)
- **RAM:** € 50,- — Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5
- **Grafikkarte:** € 105,- — MSI RX1600PRO
- **Soundkarte:** € 0,- — Onboard
- **Festplatte:** € 65,- — Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)
- **Netzteil:** € 30,- — Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)
- **Gehäuse:** € 60,- — Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC — € 1.120,-*

- **Prozessor:** € 170,- — Intel Core 2 Duo E6300 (Sockel 775)
- **Kühler:** € 15,- — Arctic Cooling Freezer 7 Pro
- **Hauptplatine:** € 130,- — Gigabyte 965P-DS3 (i965X)
- **RAM:** € 170,- — Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4
- **Grafikkarte:** € 245,- — Asus Extreme N7900GT
- **Soundkarte:** € 0,- — Onboard
- **Festplatte:** € 65,- — Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)
- **Netzteil:** € 90,- — Seasonic SS-500HT (500 Watt)
- **Gehäuse:** € 60,- — Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC — € 1.725,-*

- **Prozessor:** € 430,- — Intel Core 2 Duo E6700
- **Kühler:** € 40,- — Zalman CNPS9500 AT2
- **Hauptplatine:** € 195,- — Asus P5W DH Deluxe (i975X)
- **RAM:** € 200,- — OCZ 2x 1024 MByte, DDR2-800, CL4
- **Grafikkarte:** € 390,- — Sapphire Hybrid X1950 XTX
- **Soundkarte:** € 90,- — Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)
- **Festplatte:** € 65,- — Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)
- **Netzteil:** € 80,- — Enermax Liberty (500 Watt)
- **Gehäuse:** € 60,- — Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**



UltraForce AirFlow -
Systeme mit durchdachter Kühlung



Was ist das UltraForce AirFlow Konzept?

Für alle Kunden, die keine Wasserkühlung möchten, hat UltraForce das AirFlow Konzept entwickelt.
Im Gegensatz zu einer herkömmlichen Luftkühlung werden bei den UltraForce AirFlow Systemen nur speziell ausgewählte Komponenten für die Kühlung verwendet. Dies sind z.B. :

- High End Prozessorkühler, die sowohl leise als auch leistungsstark sind
- High End Grafikkarten Lüfter, die ebenfalls leiser und leistungsstärker als die Standard Lüfter sind
- High End 120mm Gehäuselüfter

Wo es möglich ist, wird komplett auf eine aktive Kühlung verzichtet und passive Komponenten verbaut.

Die Gesamtkonzeption der UltraForce AirFlow Systeme sieht eine optimale Zirkulation der Luft im System vor, so dass alle Komponenten bei niedrigem Geräuschniveau ausreichend gekühlt werden.
Die UltraForce Airflow Systeme erreichen ca. 70-80% der Kühlleistung der wassergekühlten UltraForce AeonFlow Systeme und haben ein ca. 20-30% höheres Geräuschniveau, das aber immer noch deutlich unter dem eines herkömmlichen Systems liegt.

Core2 Duo E6300
nVidia GeForce 7950 GT 512MB



Prozessor INTEL Core2 Duo E6300
Grafik UltraForce 7950 GT 512MB
Arbeitsspeicher 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
Festplatten 200GB S-ATA II Samsung
Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard ASUS P5N SLI nForce 570 SLI
Gehäuse 550W Coolermaster Mystique 631 Aluminium

oder mtl. ab 13,-
999,-

6.000 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo E6300
2x ATI Radeon X1900GT 256MB Crossfire



Prozessor INTEL Core2 Duo E6300
Grafik 2x UltraForce X1900 GT 256MB CROSSFIRE
Arbeitsspeicher 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard MSI 965P Platinum Intel 965
Gehäuse 630W Coolermaster Mystique 631 Aluminium

oder mtl. ab 15,-
1199,-

7.000 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo E6300
nVidia GeForce 7950 GX2 1024MB SLI



Prozessor INTEL Core2 Duo E6300
Grafik UltraForce 7950 GX2 1024MB SLI
Arbeitsspeicher 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
Festplatten 200GB S-ATA II Samsung
Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard ASUS P5N SLI nForce 570 SLI
Gehäuse 630W Coolermaster Mystique 631 Aluminium

oder mtl. ab 18,-
1399,-

8.000 Punkte 3DMark06®

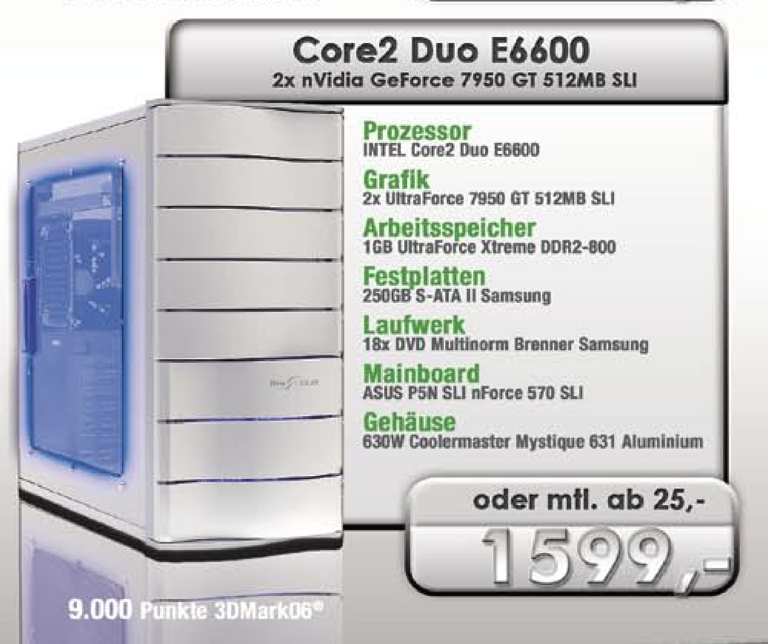
Core2 Duo E6600
ATI Radeon X1950 XTX 512MB

Prozessor INTEL Core2 Duo E6600
Grafik UltraForce X1950XTX 512MB GDDR4
Arbeitsspeicher 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard ABIT AB9 Intel 965
Gehäuse 630W Coolermaster Mystique 632 Aluminium

oder mtl. ab 20,-
1499,-

7.500 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo E6600
2x nVidia GeForce 7950 GT 512MB SLI



Prozessor INTEL Core2 Duo E6600
Grafik 2x UltraForce 7950 GT 512MB SLI
Arbeitsspeicher 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard ASUS P5N SLI nForce 570 SLI
Gehäuse 630W Coolermaster Mystique 631 Aluminium

oder mtl. ab 25,-
1599,-

9.000 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo E6600
2x ATI Radeon X1950 XTX 512MB Crossfire



Prozessor INTEL Core2 Duo E6600
Grafik 2x UltraForce X1950XTX 512MB CROSSFIRE
Arbeitsspeicher 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard ABIT AW9D MAX Intel 975X
Gehäuse 630W Coolermaster Mystique 632 Aluminium

oder mtl. ab 33,-
1999,-

10.000 Punkte 3DMark06®

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

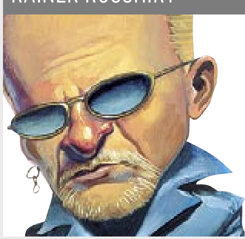
24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE

ULTRAFORCE PRODUKTE ERHALTEN SIE AUCH BEI WWW.CASEKING.DE Caseking.de

Rossis Rumpelkammer



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Dr. Rosshirt fragt: „Sprechen Sie auch WoW oder sind Sie immun dagegen?“

Eigentlich war WoW (World Of Warcraft) als Computerspiel geplant. Da der Programmcode jedoch einige bisher nie verwendete Parameter enthält, wurde lange Zeit übersehen, dass sich dieses Programm auch eindeutig virulent verhält. Das wäre ja nun nichts Neues, aber hierbei handelt es sich zum ersten Mal um einen Virus, der nicht nur PCs befällt und von denen weiterverbreitet wird, sondern auch Menschen. Da die befallene Person sich scheinbar ganz normal verhält und keinerlei erkennbare Symptome zeigt, wurde dieser Aspekt viel zu lange übersehen und der Virus konnte sich ungestört ausbreiten. Nach einer Inkubationszeit von circa drei Monaten wird jedoch ganz massiv der „Gyrus frontalis inferior“ befallen, ein Teil des Frontallappens der Hirnrinde, der für die Sprachfähigkeit mitverantwortlich ist – im besonderem Maße für die satzsemantische Verarbeitung. Erkrankte Personen fangen immer wieder an, Worte wie „Spawnen“, „Kiten“ oder auch „Buff“ scheinbar sinnlos in eine normale Unterhaltung einfließen zu lassen. In dieser Phase der Erkrankung ist eine Integration in ein normales, soziales Umfeld noch relativ problemlos möglich. Der ganze Umfang der Erkrankung wird meist erst sichtbar, wenn mehrere Befallene in einer Gruppe zusammenstehen. In solchen Situationen stecken sie sich zusätzlich noch gegenseitig an und die Wirkung des Virus potenziert sich blitzartig! Da werden plötzlich nur noch Sätze wie „Der zusätzliche Kampfwurm spawnt nach Beseitigung des Ghuls“ benutzt. Früher hätte man in dieser Phase der Erkrankung einen Exorzisten gerufen, da das besessene Opfer zweifellos in fremden Zungen spricht. Heute weiß man zum Glück um die fatale Wirkung des Virus. Da eine Verbreitung von WoW-Spieler zu Nicht-WoW-Spieler ausgeschlossen ist, brauchen Sie keine Angst beim Umgang mit Betroffenen zu haben. Selbst aus dem gleichen Glas können Sie trinken, ohne eine Ansteckung befürchten zu müssen. Lediglich einige wenige Sicherheitsvorkehrungen sind zu treffen. Blicken Sie nie lange auf den Monitor eines Erkrankten und lassen Sie sich niemals erklären, womit er seine Nächte verbringt! So können Sie auch weiterhin ein unbeschwertes Leben führen, ohne zwanghaft „Pullen“ sagen zu müssen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Zeitfrage

Sehr geehrte Damen und Herren der Redaktion,

beim Durchlesen eurer fantastischen Zeitschrift ist mir (und sicher einigen anderen auch) ein kapitaler Fehler aufgefallen. Im Bericht über **Brothers in Arms3: Hell's Highway** *ist dem Redakteur Heinrich Lenhardt und auch dessen Korrekturleser(n) ein historisch bedeutender Fakt zeitlich ein bisschen verrutscht. Es steht im Text geschrieben: „Im September 1994 starten Amerikaner und Briten die Operation Market Garden ...“ Leider laufen da draußen immer noch solche Verrückten rum, das wissen wir alle, aber ich glaube 1994 waren es nicht so viele, dass sie gleich Holland besetzen konnten. Gibt es die Kategorie „Fehler des Monats“ eigentlich noch? Wenn ja, möchte ich mich hiermit dafür bewerben.*

Mit freundlichen Grüßen:
euer treuer Leser, Andreas Schraudner

Sehr geehrter Herr Schraudner. Es ist jetzt nicht so, dass meinen Kollegen und dem Lektorat historische Fakten nicht zumindest in den Grundzügen bekannt sind. Vielmehr handelt es sich in diesem Fall um ein eher optisches Problem. Beim Lesen pflegen sich die Zahl Vier und die Neun offenbar auf eine fatale Art zu ähneln. Und wenn sich dann noch eine vorgerückte Tageszeit mit einem terminlichen Druck paart, kann es schon einmal vorkommen, dass 1944 gemeint, aber 1994 getippt wird. Da weder der Kollege noch unser Lektorat zu gravierenden Fehlern tendieren oder durch fragwürdige Interpretationen von historischen Fakten auffällig werden, würde ich in diesem Fall ganz klar auf einen Flüchtigkeitsfehler tippen, vor dem niemand gefeit ist. Der Volksmund sagt: „Nur wer nichts arbeitet, macht keine Fehler.“ Dennoch möchte ich mich dafür natürlich in aller Form entschuldigen. Ich gelobe, den Verantwortlichen zu finden und an empfindlichen Körperteilen zu ziehen.

Raucher

Hallo Rossi,

als ich deine Rumpelkammer (Ausgabe 10/06) gelesen habe, hab ich mich fürchterlich über dich aufregen müssen! Wie kannst du nur öffentlich zugeben, dass du ein Raucher bist? Ein Mensch wie du, der eine Vorbildfunktion hat! Mach so etwas nie wieder, sonst fange ich auch das Rauchen an und du bist schuld daran!

Ben

Es ist ja jetzt nicht so, dass ich zugegeben hätte, des Nachts hilflosen Frauen im Park aufzulauern, um deren Handtaschen zu stehlen. Da es nach wie vor nicht verboten ist zu rauchen, kann ich es natürlich auch zugeben. So bescheuert die Raucherei auch sein mag – illegal ist sie nicht. Was mich jetzt allerdings mächtig ärgert: Wenn ich mir eine Zigarette anzünde, muss ich befürchten, einer Vorbildfunktion nicht gerecht zu werden, um die ich in keiner Weise gebeten habe. Wenn es aber um die äußere Form deiner E-Mail geht (die schlimmsten Entgleisungen habe ich mir erlaubt zu verbessern), bin ich mit wohlüberlegter Wortwahl, halbwegs befolgten Grammatikregeln und dem Vermeiden grober Rechtschreibfehler plötzlich kein Vorbild mehr, obwohl mir das in solchen Fällen gar nicht unrecht wäre. Wenn Leute wie du plötzlich anfingen, sich um Rechtschreibung, Genitiv und Dativ zu kümmern, weil ich es ihnen vormache, bin auch ich bereit meiner Berufung zu folgen und mit dem Rauchen aufzuhören.

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

http://scambaiter.sc.funpic.de
Alles, was Sie schon immer über Spam wissen wollte, aber nie zu fragen wagten.

www.kuh.at
Die Seite rund ums Rind ist ausgesprochen „kuhltig“.

www.tinyapps.org
Winzige, hilfreiche Programme, kostenlos für alle Systeme.

Frauenfragen

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich wollte Ihnen an dieser Stelle auf Drängen einer guten Freundin meinen Dank für Ihre souveräne Antwort, die unter der Überschrift „Frauenfragen“ abgehandelt wurde, danken. Allerdings würde ich Sie auch gern bitten, derartige Briefe zukünftig gar nicht erst abzudrucken, da es mich eine Viertelstunde, die ich mir den Mund fusselig redend verbrachte, um zu verhindern, dass ich mein Exemplar der PC Games nicht mehr im lesbaren Zustand wiedererhalte, kostete. Die Folgen der andauernden Misshandlung der Seite sind leider trotzdem sichtbar. In Hochachtung des Unterhaltungswertes Ihrer „Rumpelkammer“,

Björn Schwardt

Leider kann ich Ihrer Bitte nicht entsprechen. Solch eine E-Mail nicht abzudrucken würde mir ein Maß von Selbstbeherrschung abverlangen, über das ich nicht verfüge. Ihr Problem kann ich zudem nicht nachvollziehen. Sollte auf meinen Seiten etwas Frauenfeindliches stehen, wurde es garantiert nicht von mir verfasst. Und falls es dennoch den Weg in das gedruckte Exemplar gefunden hat, dann nur, um zu zeigen, dass es solche Reaktionen zwar geben mag, sie aber keineswegs als normal anzusehen sind. Ich kann ja wohl davon ausgehen, dass Ihre Partnerin nicht nur die E-Mail, sondern auch die Antwort darauf gelesen hat. Denn die Frau an sich und allgemeinhin ist nicht so dumm, nur einen Teil der Wahrheit zu sehen, und falls sie es dennoch getan haben sollte, wären die Kratzer nicht auf der Zeitschrift, sondern in Ihrem Gesucht zu finden. Und genau da kann ich Sie vollständig beruhigen! Die PC Games ist aus einem recht widerstandsfähigen Material und mit Zähnen und Krallen nur oberflächlich zu beschädigen, was man leider von einem Gesicht nicht sagen kann. Sollten frauenfeindliche Bemerkungen auf meinen Seiten Usus sein, könnten sich meine Leser an den Biss- und Kratzspuren auf ihren Gesichtern erkennen. Da dies nicht der Fall ist und viele sogar in durchaus glücklichen Beziehungen leben (trotz der Lektüre meiner Seiten), weise ich diesbezügliche Vorwürfe weit von mir. Und nur so nebenbei: sich den Mund fusselig zu reden, das kann in einer glücklichen Beziehung nie verkehrt sein, sofern einer der Beteiligten eine Frau ist!

Regionalblatt

Ich habe ein ernstes Problem! Meine Freunde und Bekannten beschweren sich bei mir ständig, dass ich von den Vorgängen und Neuerungen in unserem Dorf (Kreis Böblingen) nichts mehr mitbekommen würde. Wie auch? Ich bin ein schwer beschäftigter Mensch! Und außer für Arbeit, Schlaf, Zocken und PC Games lesen bleibt mir einfach keine Zeit mehr! Deshalb wollte ich euch mal fragen, ob ihr eure Zeitung nicht um einen regionalen Teil erweitern wollt, damit die ganzen PC-Süchtigen auch mal wieder mitbekommen, was außerhalb von **WoW** *so vor sich geht?*

Fabio Bellanova

Der PC Games einen Regionalteil beizulegen, ist nicht geplant und aufgrund des vorhandenen Platzes wird da auch sicher keinerlei Planung einsetzen. Ich muss jedoch zugeben, dass ein Regionalteil für Böblingen problemlos machbar wäre, da er extrem wenig Platz brauchen würde. Bekanntlich ist das Wetter das Einzige, was sich in Böblingen ändert – bei der Uhrzeit bin ich mir schon nicht mehr sicher. Motorradfahrer, die nach Böblingen wollen (vorausgesetzt, es wollte wirklich ein

Homepage des Monats

www.potterforum.de
Andreas Mayr ist offenbar bekennender Potter-Fan.



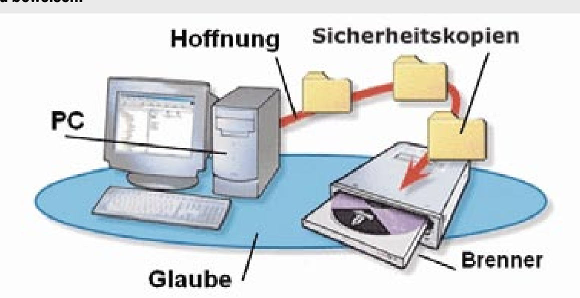
Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(B) Back-up, das oder der

Begriff aus der Mythologie. Die Lehre davon, dass es zu irgendeinem Zeitpunkt eine Möglichkeit geben könnte, den PC nach einem größeren Schaden an Hard- oder Software in einen früheren Zustand zurückversetzen zu können. Anhänger des Back-ups glauben an eine Reinkarnation ihres PCs in vollständiger Einheit seines früheren Karmas. Rituelle Handlungen sind das Sichern wichtiger Daten auf DVDs sowie die Verwahrung ebendieser in abgedunkelten Schreinen. Wiederherstellungspunkte von Windows gelten als Blasphemie. Vereinzelte Berichte über rückgeführte PCs scheinen den Anhängern des Back-ups Recht zu geben, waren allerdings niemals zu beweisen.



PC-Games-Leser des Monats

Sven Schmidberger, PC Games und der größte Salzstreuer der Welt.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Biker dahin), müssen darauf achten, es auch wirklich zu finden; und falls sie es gefunden haben, rechtzeitig zu bremsen, um es nicht versehentlich zu durchqueren. Dabei soll Böblingen ausgesprochen schön sein (falls man es findet), gute Luft haben (gibt nix, was die Luft verpesten könnte) und über hervorragende Freizeitmöglichkeiten verfügen (wenn man ländliche Kneipen mag).

Bitte

Hallo PC Games Team!

Ich hab eine große Bitte an euch. Ich brauche das Windows Service Pack 2. Mein PC ist zu langsam, damit ich es mir selbst downloaden kann (Internet ist nur ISDN). Das würde Tage dauern. Damit ich die Beta-Version von Windows Media Player 11 nutzen kann, benötige ich das Pack. Bitte schickt mir eine CD davon. Ich flehe euch an, bitte schickt es mir.

Vielen Dank im Voraus

MfG: Maurice

Ganz abgesehen davon, dass wir keinerlei Verbindung zu der Firma Microsoft haben – wie kommen Sie darauf, dass ausgerechnet einer meiner Kollegen sich jetzt hinsetzt und Sorge dafür trägt, dass Ihr Windows auf dem neusten Stand ist? Das mag jetzt ein wenig egoistisch klingen, aber wo waren Sie denn, als mein Jeep eine gebrochene Blattfeder hatte? Klugs*** äh ... Spitzfindige mögen jetzt einwenden, dass man auch mit einer gebrochenen Blattfeder recht gut von Punkt A nach Punkt B kommen kann, was nun wieder deutliche Parallelen zur Version Ihres Media Players aufweist. Als Alternativangebot wäre ich jedoch bereit, für Ihr Service Pack 2 Sorge zu tragen, wenn Sie dafür meinen Unterboden neu versiegeln. Wie glücklich muss eine Jugend sein, die keine größeren Probleme als dieses kennt?

Praktikant

Schönen Guten Tag!

Ich habe gelesen das sie welche wegen Praktikum suchen! Ich hätte da eher eine andere Frage denn ich kann nicht vor Ort sein weil ich weiter weg wohne und zwar ob ich Sie vielleicht über das Internet helfen kann denn Ihr Betrieb gefällt mir sehr gut. Wenn sie vielleicht Aufgaben haben die ich auch von hier aus machen kann wäre das eine feine Sache!

MfG: Nick Borkmann

Ihre Anfrage hat mich jetzt doch ein wenig verwirrt. Wie kommen Sie zu der Annahme, unser Betrieb würde Ihnen gut gefallen, wenn Sie noch nicht einmal die Außenfassade des Redaktionsgebäudes kennen? Oder fällt das nur unter die Rubrik „Einschmeicheln“? Aber lassen wir das. Wenn Sie sich erkundigt hätten, was das Wort „Praktikum“ bedeutet, hätten Sie zweifellos auch auf den Satz „…Tätigkeit IN einem Unternehmen ...“ stoßen müssen. Ist Ihnen daran etwas aufgefallen? Genau, ich habe das Wort „in“ hervorgehoben. Fernpraktika mögen zwar eine sehr angenehme Vorstellung sein, werden von uns jedoch nicht angeboten. Wir verlangen altmodische, körperliche Anwesenheit.

Gehaltsfrage

Hi Rossi!

Sag mal: wie viel Gehalt verdienen eigentlich eure Redakteure? Ich finde, dass die auf einigen Fotos viel zu dünn aussehen. Können die sich kein Essen leisten oder zocken die einfach nur zu viel?

Mit sorgenvollen Grüßen: Rob

Mir ist jetzt nicht bekannt, wie viel meine Kollegen verdienen, aber wir hatten bisher noch keinen einzigen Ausfall, der auf Unterernährung zurückzuführen gewesen wäre. Wenn ich mir die Jungs so angucke, sehe ich auch keine ausgemergelten Leiber, sondern nur entweder sportgestählte Bauchmuskeln oder die Auswirkungen feucht-fröhlicher Nächte. Ich kann dir versichern, dass bei uns niemand hungern muss. Sogar unsere Volontäre und Praktikanten ernähren wir artgerecht und in ausreichenden Mengen! Wenn die dargebotene Nahrung jedoch bisweilen nicht angenommen wird, weil man dazu die Maus aus der Hand legen müsste, ist das wieder ein anderes, in den meisten Fällen aber vorübergehendes Problem.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



FELIX SCHÜTZ im vertraulichen Gespräch mit Elton anlässlich der GC.

PC-Games-Leserin Sabine Kamm aus Hamburg hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 06. November 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MARVIN BARTELS (Mitte), Sieger des WCG German Finals in Warcraft 3.

Ich habe einen Pala geschweint

THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER
ONLINE-SPIELE



Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Devolo und Ultraforce zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Stromnetzwerk von Devolo

Mit dem dLAN Highspeed Starter Kit können Sie in Ihrer Wohnung oder in Ihrem Haus ein Netzwerk ohne lästige Kabelverlegung aufbauen. Einfach die dLAN-Adapter in die Steckdose und schon haben Sie ein vollwertiges Netzwerk über Ihre Stromleitung mit bis zu 85 MBit pro Sekunde. Genial: Auch der Internet-Zugang, ein Drucker, die Spielekonsole oder ein Fileserver sind auf diese Weise ohne großen Aufwand in das Netzwerk integrierbar.

5x
Devolo dLAN Highspeed Starter Kit



GESAMTWERT: 750 EURO

Brachiale Spielepower von Ultraforce

Bei diesem System von Ultraforce bleibt kein Spielertraum unerfüllt. So bieten zwei X1950-Pro-Grafikkarten von Powercolor im Crossfire-Verbund extrem viel Spieleleistung – selbst in hohen Auflösungen mit aktiviertem Anti-Aliasing und anisotroper Filterung.

Ebenfalls ein Highlight ist der Core-2-Duo-E6600-Prozessor von Intel, den die Übertaktungsexperten mit 3 GHz betreiben. Damit die High-End-Bauteile nicht auf Daten warten müssen, liefern zwei Raptor-Festplatten mit jeweils 150 GByte im RAID-0-Betrieb und 10.000 Umdrehungen pro Minute pfeilschnell an.

Eine komplette Wasserkühlung rundet den Edel-PC ab – Temperaturen und Geräuschentwicklung bleiben auf niedrigem Niveau.

1x
Ultraforce X-68
Xtreme GT Xfire Airflow













GESAMTWERT: 3.000 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Was liefern die Raptor-Festplatten dem Ultraforce-System?
a) **Firewall** b) **Virenschutz** c) **Daten** d) **Spamfilter**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 45 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihrer Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 06. Dezember 2006.

Vollversion: Neverwinter Nights

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1.000 MHz
- 256 MByte RAM
- 32 MByte VGA
- 1,2 GByte freier Festplattenspeicher
- Windows 9x/2000/XP

Vollversion: Savage: The Battle for Newerth

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 512 MByte RAM
- Geforce 6600
- 1,8 GByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

Test-Video & Demo: Anno 1701

Vollversionen (Seite 1)
Neverwinter Nights
Savage: The Battle for Newerth

Demos (Seite 1)
Age of Empires 3: The Warchiefs
Battlefield 2142
Empire at War: Forces of Corruption
Medieval 2: Total War

Demos (Seite 2)
Anno 1701

Videos & Reports (Seite 2)
Anno 1701
Battlefield 2142
Bioshock
Dark Messiah of Might and Magic
Die Siedler 6 (Arbeitstitel)
Jade Empire
Medieval 2: Total War
Rainbox Six: Vegas
Sam & Max: Culture Shock

Trailer & Filme (Seite 1)
Gothic: Der Film

Maps & Mods (Seite 2)
Battlefield 2: Hard Justice 1.2
Doom 3: Emergence
F.E.A.R.: Coop Warfare
Gothic 2: Zuris
Half-Life 2
- Eternal Silence
- Penetration
Neverwinter Nights
- A Social Ghost Story
- Silberwald: Der Ring des Schicksals
- Silberwald Saga: Dunkle Sonne
- Tatjana: Die dunkle Königin
Oblivion
- Der Kampf um Burg Rabenstolz
- Marodan Osdakal
Schlacht um Mittelerde 2
- div. Maps

Tools (Seite 1)
Adobe Reader 7.0
Smartserver
Suche
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Bugfixes (Seite 2)
Age of Empires 3 v1.09 (d)
Anstoß 2007 v1.04 (d)
Die Gilde 2 v1.1 (d)
Heroes of Might and Magic 5 v1.3 (eu)
Neverwinter Nights v1.68 (d)
Schlacht um Mittelerde 2 v1.05 (d)
Titan Quest Patch v1.20 von v1.01 (int)



TEST-VIDEO & DEMO — **BATTLEFIELD 2142** Kämpfen Sie auf Seiten der EU oder PAC um die Zukunft.

DEMO — **FORCES OF CORRUPTION** Die Unterwelt greift in den Krieg der Sterne ein.

TEST-VIDEO & DEMO — **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR** Reisen Sie ins Mittelalter – vergessen Sie die Axt nicht.

PC Games — Wissen, was gespielt wird
PC Games 12/06

Vollversion: Neverwinter Nights

DVD — COMPUTEC MEDIA

PC Games DVD

Wissen, was gespielt wird

12/06 | € 4,99 | NOVEMBER

MEGA VOLLVERSION + Extra-CD

NEVERWINTER NIGHTS

Das preisgekrönte Bioware-Rollenspiel + Mods auf DVD + Tipps!

OFFIZIELLES ADD-ON „Die Horden des Unterreichs" — PC ACTION
„Der Schatten von Undernzit" — PC Games Hardware auf Ausgabe 12/06

PC Games Award — ROLLENSPIEL 08/2002

ANNO 1701

ab Seite 84 — Die neue Königin der Aufbauspiele
12 Seiten Test, 800-MB-Demo, Test-Video, Szenario-Guide

BATTLEFIELD 2142

ab Seite 122 — 8 Seiten Test, 800 MB Demo, Tipps + Video

DIE SIEDLER 6

ab Seite 42 + Wusel-Video

MEDIEVAL 2: Total War

ab Seite 96 — 8 S. Test + Video + Demo

DARK MESSIAH of Might & Magic

ab Seite 114 — 8 S. Test + Video

4 191278 204996 12
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

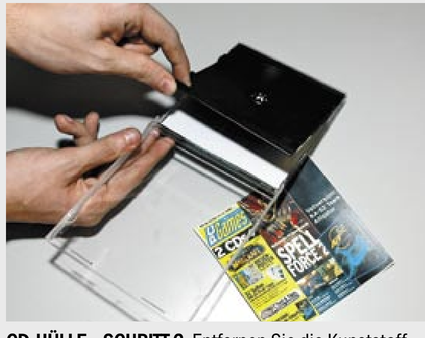
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!







UMTAUSCHCOUPON

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: **12/06**

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth




WWW.GIGAHANDY.DE

SPARE MIT IM PREMIUM CLUB UND ALS GESCHENK ERHÄLST DU 10 FREI-SMS**

Zum Bestellen sende PGV + Best.Nr. an die **87555*** z.B. PGV 42819

Sende PGV + Best.- Nr. an 0900 560330° z.B. PGV 42819 — €2/SMS° max 2 SMS pro Produkt

Sende PGV + Best.- Nr. an: 914° z.B. PGV 42819 — 3sfr/SMS° max 2 SMS pro Produkt

*Sensationell preiswert im Abo-Modus 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl. VI Leistung und TPL sowie GPRS Kosten deines Mobilfunkanbieters. Zum Stoppen des Abos sende STOPCLUB an die 87555 (normale SMS Kosten). Mindestalter 16 Jahre. Mit Abschluß eines Abos akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. Stop Werbung: Sende WSTOP an die 84343 (normale SMS Kosten). AGBs und Hilfe unter www.gigahandy.de**. Gilt nur bei Abschluß eines Abos. Nach Kündigung des Abos verfallen die frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/freesms. Gilt nur in Deutschland.

Wir haben was für Euch!






.. VIELE VIELE BUNTE LOGOS ..

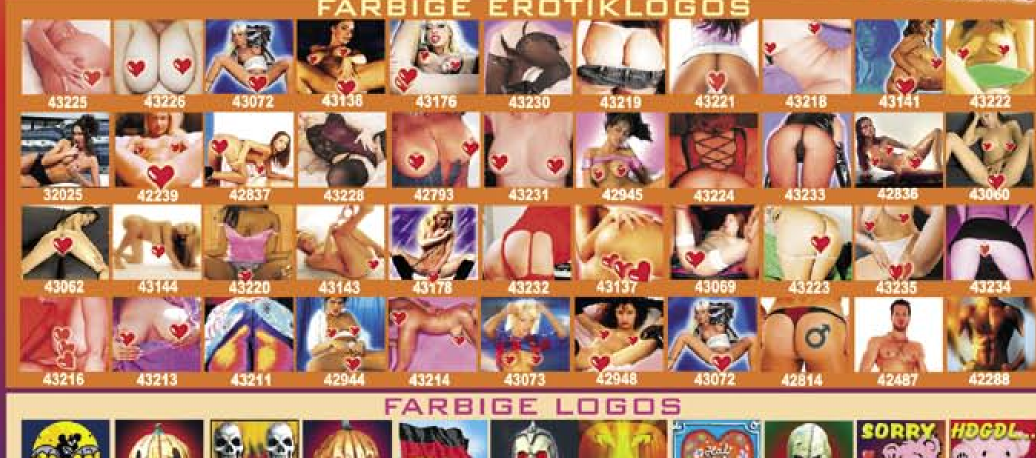
Macht die Welt Lebenswert!

EROTIKVIDEOS






FARBIGE EROTIKLOGOS



FARBIGE LOGOS





TOP KLINGELTÖNE

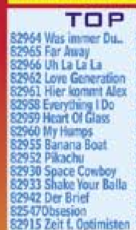


82964 Was immer Du..	82956 Jailhouse Rock	82458 Lambada
82965 Far Away	82963 Das kommt vom..	82457 It's Raining Men
82966 Uh La La La	82913 My Number One	82511 Relax
82962 Love Generation	82957 Love Me Tender	82509 YMCA
82961 Hier kommt Alex	82953 Pokemon Theme	81165 Pippi Langstrumpf
82958 Everything I Do	82954 Locomotive Breath	81166 Biene Maja
82959 Heart Of Glass	82950 Thriller	81171 Ole Ole (Fussball)
82960 My Humps	82951 Lady In Black	81173 Heidi
82955 Banana Boat	82890 Sun Of Jamaica	81174 Das Boot
82952 Pikachu	82891 Jeans On	82172 Sportstudio
82930 Space Cowboy	82517 Bonanza	82173 Tatort
82933 Shake Your Balla	82489 Holzmichl	82148 Captain Future
82942 Der Brief	81653 Bacardi Feeling	82149 Wicki
82547Obsesion	81041 Deutsche Hymne	82151 Lindenstrasse
82915 Zeit f. Optimisten	82131 DDR-HYMNE	82154 Medicopter 117
82914Conquest Of Par.		82155 Cobra 11
82912 Cowboy		

ANIMIERTE LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS




Bei Bestellungen von Personal-PIX mit 2 Namen.Bitte Deine Wunschnamen durch KOMMA trennen (z.B.PGV 44150Ernie,Bert)

PERSÖNLICHE LOGOS



SMS mit: PGV + Bestellnummer und einem Namen an 87555* wie z.B.: PGV 44418 Ernie

Im nächsten Heft

TEST

Splinter Cell:



Im Geheimdienst Ihrer Anonymität – mit der Lizenz zum Töten: Sam Fishers viertes Abenteuer entführt Sie unter anderem ins quirlige Shanghai. In PC Games steht, ob sich auch für Sie die Reise lohnt.

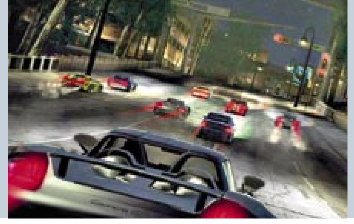
TEST

Draußen schneit's, drinnen **Neverwinter Nights**: Im großen Test prüfen wir, ob Teil 2 mit **Gothic 3** & Co. mithalten kann.



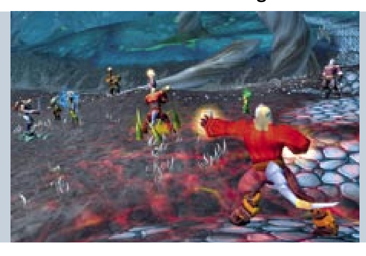
TIPPS

Bessere Grafik und erste Plätze: Tuning-Tipps in doppelter Hinsicht erwarten Sie zu **Need for Speed Carbon** und **Test Drive Unlimited**.



VORSCHAU

Millionen „60er" auf Standby: Wir berichten von unseren Erlebnissen in der Beta-Scherbenwelt von **WoW: Burning Crusade**.



EXTENDED „Gothic 3"

Nach der Komplettlösung der Rebellen folgen die Varianten „Orks" und „Assassinen". Dazu gibt's jede Menge Profitipps.



Die PC Games 01/07 erscheint am 29. November!
Vorab-Infos ab 25. November auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Exklusive Vorschau auf Geforce8
- Overclocking für jedermann: So geht's!
- Preis-Leistungs-Vergleich CPU + Grafik
- Auf DVD: **Neverwinter Nights**-Add-on **Shadows of Undrentide** + Bitdefender 9 Plus + Vollversion: XP Organizer + Operation Center 2005

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthemen: **GTA Vice City Stories** – exklusive Bilder, Infos, Hintergründe!
- Tokyo Game Show: Alle Playstation-3-Titel auf 10 Seiten + 30 Minuten Trailer und Videos auf DVD.
- PS2-Test des Monats: **Scarface**
- PSP-Test des Monats: **Killzone: Liberation**

SFT Spiele - Filme - Technik



- Titelthema: Mobiles Leben – alles über Unterhaltung für unterwegs
- Die neuen iPods + aktuelle Core-2-Duo-Notebooks im Test
- Kino: **Casino Royale**
- Musik: Robbie Wiliams
- Spiele: **Anno 1701**
- Zwei Top-Spielfilme auf DVD: **Another Day in Paradise** + **Last Bandit**



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Redaktion Benjamin Bezold, Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Stefan Weiß, Thomas Weiß
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

Chefreporter Christoph Holoway
Textchefs Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Jesse Grose, Philipp Heide, Moritz Vierhaus
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-345 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911 2872-251 ; a.nikuta-meerloo@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



November 1996

Spiel des Monats: C&C: Alarmstufe Rot

Damals, als der Echtzeit-Strategie noch die Spannung des Neuen anhaftete, schlug **Alarmstufe Rot** ein wie eine Granate: Kritiker vergaben Höchstnoten, Spieler schlossen sich wochenlang in dunklen Räumen ein. Wenige wussten sich der fesselnden Spielmechanik zu entziehen, Augenmenschen waren baff angesichts der für damalige Verhältnisse gestochen scharfen SVGA-Grafik.

Neben all der Euphorie wurde auch Kritik laut. Die Indoor-Missionen, in denen der Basenbau wegfällt, kosteten Nerven: Das



Absuchen der labyrinthartigen Umgebung war mühsam, das Bestehen gegen den Feind teils Glückssache. Dass die deutsche Version um eine Szene mit Adolf Hitler geschnitten war und statt Marines Roboter enthielt, heizte die Diskussionen um Sinn und Unsinn von Zensur an – bis heute ist die **C&C**-Serie aus diesem Grund immer wieder in den Schlagzeilen, zuletzt wegen **Generäle**.



Kurioses am Rande

Ein PC-Games-Special über Interplay begann mit folgenden Worten: „Als Brian Fargo vor 13 Jahren Interplay gründete, hätte er sich wohl kaum träumen lassen, dass dieses Unternehmen sich zu einem der erfolgreichsten Spielehersteller der Welt entwickeln würde.“



Vermutlich hätte sich Fargo auch nie erträumt, dass die Firma trotz Hits wie **Fallout** und **Baldur's Gate** jahrelang Verlust einfahren würde: Der Gang an die US-Börse NASDAQ leitete 1998 den Untergang von Interplay ein, Fargo setzte sich fünf Jahre später ab, als der Verfall nicht mehr aufzuhalten war, und gründete Inxile Entertainment. Dort ist bis heute nur **The Bard's Tale** erschienen, von einem weiteren, angeblich angekündigten Projekt fehlt jede Spur. Auch die Website ist vom Netz gegangen.

Was wurde eigentlich aus Meridian 59?

Als **Meridian 59** 1996 erschien, gab es hierzulande noch keine Flatrates. Entsprechend klein war der Nutzerkreis, den das wohl erste richtige Online-Rollenspiel in Deutschland erreichte. Erschwerend kam hinzu, dass der einzige Server in Amerika stand; Spieler, die über AOL, Compuserve oder T-Online ins Internet gingen, mussten mit unmenschlichen Wartezeiten rechnen. Weniger Geduld erforderte das eigentliche Spiel, je nach Spielweise reichten zwei bis sechs Wochen, um einen Charakter ordentlich aufzuziehen.

Entdeckt wurde das von Archetype entwickelte **Meridian 59** von 3DO (**Heroes of Might and Magic**) im April 96, als ein früher Beta-Test stattfand. Das war auch der Zeitpunkt, wo zum ersten Mal der Begriff Massive Multiplayer Online Roleplaying Game fiel. 3DO-Chef Trip Hawkings sah in diesem Genre die Zukunft, woraufhin er Archetype akquirierte. Tatsächlich lief **Meridian 59** im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen wie **Dark Suns Online**, das im selben Jahr erschien, erstaunlich passabel. Die größer werdende Konkurrenz machten dem Vorreiter aber zusehends die Lage schwer: Es kamen **Ultima Online** und **Everquest**, deren Vermarktung deutlich aggressiver ausfiel, was dazu führte, dass ein breites Publikum darauf aufmerksam wurde. Im Jahr 2000 sah sich 3DO gezwungen, den Stecker zu ziehen; zwei Jahre später folgte eine erneute Veröffentlichung unter der neu gegründeten Firma Near Death Studios: Zwei Entwickler der alten Garde hatten sich zusammengetan, um **Meridian 59: Evolution** herauszubringen. Inzwischen ist der Titel in überarbeiteter Form auf dem Markt – eine kleine, aber eingeschworene Fangemeinde hält ihm die Treue.



Alles Gute

Die PC Games 12/96 enthielt so viele Lobpreisungen, dass Computerspieler nicht mehr wussten: Woher das Geld nehmen? Allein mit **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** und **NHL 97** gab es zwei Titel, deren Wertung die magische 90er-Marke erreichte, knapp darunter lagen hohe und mittlere 80er wie **Privateer 2**, **Toonstruck**, **Schleichfahrt**, **Daggerfall**, **Bundesliga Manager 97**, **Creatures** und **Mechwarrior 2**. Welch Glück: Weihnachten war in Sicht.



Die Top-5-Tests

1. ALARMSTUFE ROT I Westwood
Das erste **Command & Conquer** in schmucker SVGA-Grafik.

2. BUNDESLIGA MANAGER 97
Unschöne Bescherung von Software 2000: Der Manager ist voller Fehler.

3. DAGGERFALL I Bethesda
Ein gigantisches Rollenspiel – reich an Spielspaß und Bugs ...

4. SCHLEICHFAHRT I Blue Byte
Grafisch und spielerisch war der Unterwasser-Shooter ein Genuss.

5. TOONSTRUCK I Virgin
Das quirlige Adventure steckte voller denkwürdiger Dialoge und Figuren.

Hardwaretrends

Vier Seiten widmete die PC Games 12/96 den 3D-Beschleunigerkarten. Näher beleuchtet wurden die Prozessoren S3 Virge, S3 Virge VX, 3D Rage 2, MGA 1064SG, MGA 2064W, Rendition Vérité, NEC Power VR und 3dfx Voodoo. Das waren viele Namen, doch prophetisch stand im letzten Absatz geschrieben: „Die besten Aussichten erwarten Sie derzeit bei dem 3dfx Voodoo.“

Tatsächlich sollte sich in den kommenden Monaten ein Voodoo-Hype entwickeln, angefeuert von 3D-Patches zum Verkaufsschlager **Tomb Raider** und einem Shooter von id Software. Vier Jahre später hatte der Siegeszug von 3dfx ein Ende.